

Año III Número 23 - 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA JUEGOS PARA CONSOLAS
ASTERIX
EL GALO INVENCIBLE
HOBBY PRESS
PREVIEW TOTAL
JURASSIC PARK, CADA DÍA MÁS CERCA
Bubsy, Alien 3, Addams 2...
LA MÁQUINA NINTENDO NO SE DETIENE
Concurso Tiny Toon
REGALAMOS 75 CARTUCHOS
para Super Nintendo
ESPECIAL MEGA CD
Todos los juegos que vienen
SONIC VUELVE A SER LA ESTRELLA
00023
8 414090 100168



C U R S O D

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.

SE
LA LEY DEL

MASTER SYSTEM II

MASTER BASICA
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **SONIC** en memoria

8.600 +iva

MASTER PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- 3 juegos:
- **SUPER MONACO GP**
- **WORLD SOCCER**
- **COLUMNS**

11.200 +iva

SONIC PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- 2 mandos de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- **SONIC**

9.480 +iva

Unitros



23.400 +iva

MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**



MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**







FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**





SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**





MEGA DRIVE

GA

MAS FUERTE

GAME GEAR

GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**



17.600 +iva

GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nítidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**





GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**





CURSO DE VERANO

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Vaquero, Elena Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

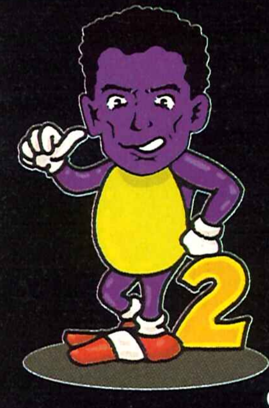
Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: EL MEGA CD



Como bien sabéis, en Hobby Consolas siempre estamos pensando en el futuro, y en los programas que dentro de unos meses se convertirán en vuestros favoritos. Y a las pruebas nos remitimos. Por un lado, la próxima aparición del Mega CD de Sega con Sonic como súper estrella, nos ha «obligado» a elaborar un reportaje acerca de los juegos que saldrán para este formato -página 18- Y por el otro, una suculenta muestra de las novedades que las diferentes consolas de Nintendo van a ofrecer en muy corto plazo -página 144-.

NUESTROS EXPERTOS



LOLOCOP

Terminó la cuenta atrás. El Mega Cd con todas sus alucinantes novedades está a punto de salir. Como aperitivo, aquí tenéis los títulos más importantes que aparecerán con el soporte. La nueva era del compacto está ya a vuestra disposición.

CRUELA DE VIL

Con los calores del verano nada mejor que trasladarnos a la Prehistoria para disfrutar de las aventuras del pequeño Chuck Junior, que llega a Game Gear cargado de aventuras y sorpresas. Aunque para sorpresas, las que encontraréis en este número veraniego.



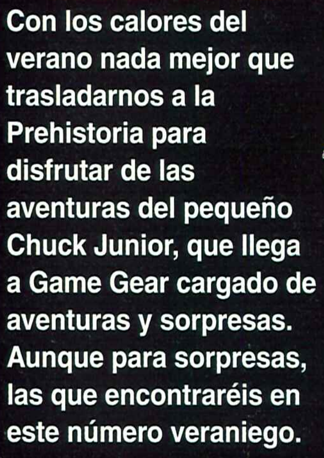


TENIENTE RIPLEY

Parque Jurásico abre sus puertas a los osados jugadores que se atrevan a enfrentarse a sus peligros. Y por si fuera poco, echad un vistazo a este reportaje con las próximas novedades de Nintendo.

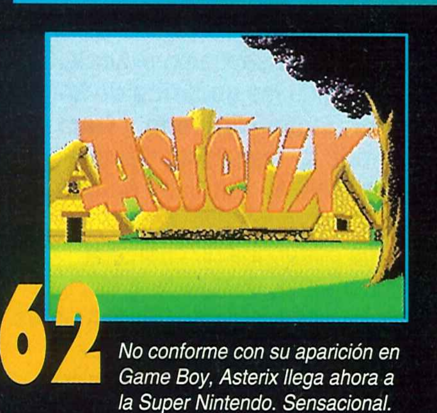
BOKE

¡Guau!, casi me mato con estos increíbles MicroMachines. Si queréis saber más cosas sobre este excepcional juego para Mega Drive, buscadme en el interior de este número. No os arrepentiréis.



Año III - Nº 23- Agosto 1993. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



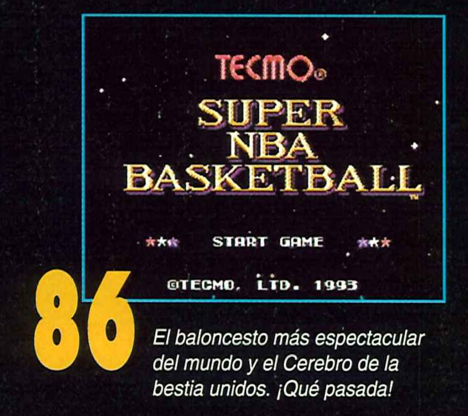
62 No conforme con su aparición en Game Boy, Asterix llega ahora a la Super Nintendo. Sensacional.



68 Las aventuras de Shinobi vuelven a la Mega Drive. Seguro que las echabais de menos.

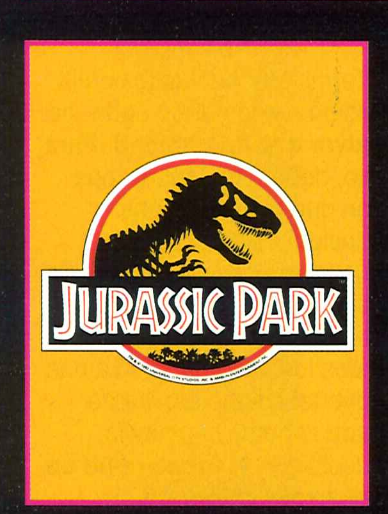


72 Si quieres convertir tu casa en un circuito para hacer carreras, aquí tienes los Micromachines en MD.



86 El baloncesto más espectacular del mundo y el Cerebro de la bestia unidos. ¡Qué pasada!

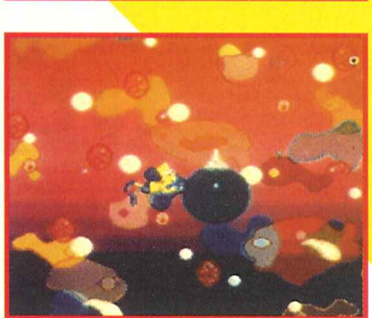
JURASSIC PARK



Ya falta poco para que todos vosotros salgáis en busca de los cartuchos basados en la nueva película de Steven Spielberg. Pero, naturalmente, en Hobby Consolas nos hemos adelantado a los acontecimientos, y a partir de la página 42 podéis disfrutar de un reportaje que contiene todo lo que os interesa saber sobre este nuevo boom.

Una diversión de pesadilla BART'S NIGHTMARE

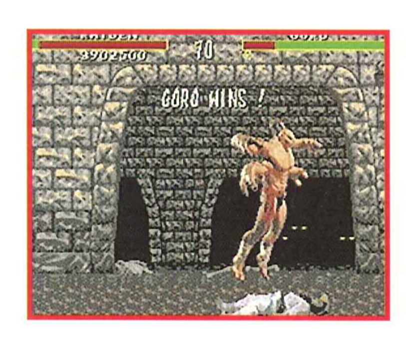




Este Bart no tiene remedio. En vez de estudiar, se ha quedado dormido en su cuarto, y se ha despertado en una ciudad repleta de peligros, para tratar de **recuperar las hojas de sus deberes.** Por cada uno de los trozos que recoja, entrará en un nuevo escenario **con enemigos de "pesadilla"**, como Pica y Rasca. Por si fuera poco, se zambullirá en el reino acuático de los Mutantes Espaciales, y **emulará las hazañas de Indiana Jones** en un extraño templo. Y todo por una simple cabezadita...

13 de septiembre: todo listo para el «Día Mortal»

Como os dijimos el mes pasado, el 13 de septiembre **Acclaim** tendrá el honor de poner a disposición de los **usuarios de Mega Drive, Master System, Game Gear, Super Nintendo y Game Boy** el arcade de lucha más esperado de los últimos tiempos: **Mortal Kombat. Desarrollado por Midway** (Ed Boon & John Tobias) para una espectacular máquina recreativa, este «Kombate» pondrá bien firmes a los cartuchos de cuerpo a cuerpo que se han visto hasta el momento, desbancará al mismísimo Street Fighter II, pasará a ocupar los primeros lugares en las listas de éxitos y provocará una avalancha de dibujos, preguntas y locuras muy pero que muy difícil de parar. **El gran día está muy cerca,** ¿seréis capaces de esperar un poco más?





Un cartucho de ensueño ALADDIN



De la mano de **Virgin Games,** llega **a la Mega Drive** Aladino, con todos los elementos de la fantástica película de Disney. Con eso, sus **16 megas de acción** y un argumento de fábula, tened seguro que éste será uno de los "bombazos" del año.



El placer de destrozar THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES





Tras su devastador paso por Game Boy, Game Gear y Master System, **los Crash Dummies** vienen dispuestos a que **los usuarios de Super Nintendo, Nintendo y Mega Drive** se den el gustazo de verlos partirse en pedazos. Así que ya sabéis, si volvéis a casa malhumorados, no hay nada mejor que echarse una partidita a los endiablados maniquíes y **¡a soltar adrenalina!** De esa forma, vuestro hermanito no se podrá quejar de que le habéis dado una patada a su juguete favorito...

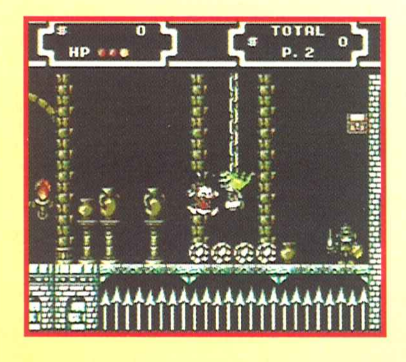
Bromas aparte, lo cierto es que este cartucho tiene unas **enormes dosis de humor y calidad,** desde el momento en que probéis el coche a prueba de golpes, hasta que esquivéis esas mortíferas sierras circulares. Además, pocos juegos como éste os permitirán dar rienda suelta a vuestros instintos destructivos.

El exterminador rehabilitado T2: JUDGMENT DAY



Terminator ha vuelto con la misión -verlo para creerlo- de **salvar a la humanidad.** Para ello, deberá encontrar ropa con que cubrirse (pues al principio está desnudo), buscar los trozos perdidos de Terminator, y salir al rescate de John Connors. ¡Ah!, para todos los "listillos", ahí va una advertencia: no servirá de nada saberse la película, puesto que **el juego tiene un desarrollo diferente**.

Con plumas y a lo loco DUCKTALES 2

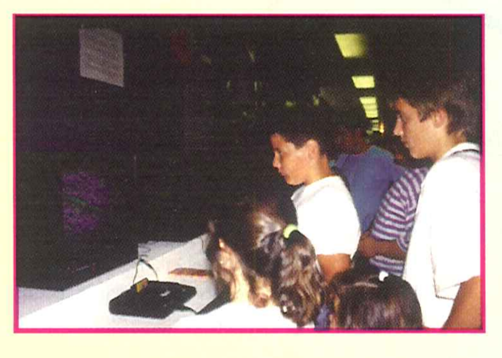


Atentos todos los seguidores de las PatoAventuras, que ya **llega a la Nintendo Ducktales 2,** un cartucho que a más de uno le dejará "patidifuso". Su protagonista es **el Tío Gilito,** que impulsado por su proverbial avaricia, deberá buscar por los seis niveles del juego los trozos del mapa del tesoro. Si no os gusta demasiado la forma de ser de Gilito, os alegrará poder ver de vez en cuando a uno de los sobrinos de Donald, que os facilitará valiosas pistas.

¡Ah!, por supuesto **este cartucho de Capcom** tiene toda la **calidad y la facilidad de manejo** que caracteriza a la compañía japonesa. Lástima que sea un poco dificililllo...

SEGA encontró a los números uno





Ya tenemos los ganadores del **Primer Campeonato Nacional de Videojuegos,** patrocinado por Sega, que tuvo lugar el 18 de junio en todos los Corte Inglés de España. Los monstruos del pad son **José Angel García Torres, de La Coruña** (más de doce años), y **Rafael Sánchez González, de Las Palmas** (menores de doce años). Nuestros campeones **viajarán a mediados de septiembre a Berlín,** donde deberán competir con los ganadores de los concursos nacionales de más de quince países en la **Gran Final Europea de los Videojuegos.** Desde Hobby Consolas, les mandamos nuestra felicitación y les animamos a que demuestren el buen nivel que tienen los consoleros españoles.

¡Mucha suerte, chavales!

A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal.

Por fin ha llegado el verano, pero Marshal y yo no os vamos a dejar de contar jugosas novedades "made in USA".

¡Ejem!, no podemos resistir por más tiempo la tentación de contároslo: **la empresa Revell-Monogram** ha puesto a la venta en Estados Unidos un equipo de construcción de modelos para luego **trasladarlos a un videojuego en CD Rom,** con imágenes digitalizadas y música arrasadora. Los primeros juegos basados en esta técnica serán **European Racers, Muscle Cars y High-Tech Aircraft.**

Otro auténtico bombazo: va a salir una nueva serie de comics de Superman con un **chip reproductor de voces** en su portada.

Lo que sí os tenemos que decir nosotros, y no Superman, es que Acclaim ha lanzado un nuevo proyecto llamado **"Synthetical Actors"**, que permite dotar a los personajes de una increíble animación, casi como si estuvieran "vivos". Este sistema se utilizará en los **juegos de Acclaim** a partir de 1994.

Pasando a la dinomanía. Una de las grandes sensaciones (agarraos fuerte al sillón, consoleros) de Sega es su nuevo aparato de realidad virtual, llamado **Sega VR**, que consiste en unas gafas que permiten a los jugones sentirse plenamente dentro del juego... ¡pero si es vuestra madre que os trae el desayuno! Resuelto este pequeño "malentendido", os diremos que junto a este nuevo producto, se ha puesto en funcionamiento a este lado del Atlántico una **línea "caliente"** para que todos los fanáticos de este sistema se "empapen" bien de lo que les interesa saber: noticias, rumores, productos y servicios relacionados con la realidad virtual. Marshal y yo ya tenemos nuestra sección favorita: **The Guru Speaks Out,** con sabios consejos y opiniones de ilustres personalidades del videojuego. Cada uno tiene sus debilidades...

Finalmente, ahí va **una rociada de novedades** para saciar vuestra sed informativa: **Sonic Spinball** (Sega), versiones a tutiplén de **Aladdin** (Virgin y Capcom), **Rocket Ranger** (Konami), **Aero the Bat** (Sunsoft) y **Plok** (Tradewest).

¿Qué tienen todas ellas en común? Una cosa muy sencilla: presentan como protagonistas a diminutos bichejos con mucha marcha y alegría en el cuerpo.

En relación a Capcom, nos ha llegado una sabrosa y económica noticia: las dos **próximas versiones del Street Fighter II** para consolas, la Turbo para Super Nintendo (20 megas) y la Champion Edition para Mega Drive (¡¡24 megas!!) **se venderán a apenas 70 dólares en los USA** (unas 9.000 pesetas). ¡Qué dientes más largos veooo!

Ah, alguien me está diciendo que también se habla mucho por ahí de un juego de gigantones como el **Mortal Kombat** de Acclaim. De acuerdo, pero ¿qué me decís del "mansurrón" Schwarzenegger del **Last Action Hero**? Perdóname, Bison, pero ya no se llevan tus métodos... ¡Hasta el próximo mes, consolegas!

En Pantalla

FROM CONSOLANDIA

BY JUAN CARLOS GARCÍA

Aún aletargado por los Bubsy´s, Aliens 3 y Mortal Kombats que nos vienen, y muy esperanzado por el nivel de futuro alcanzado en el CES, doy paso veraniego a la sección más esperada por los apasionados del mundillo.

• Mi jefe estuvo en Japón hace un par de semanitas y cambió impresiones conmigo sobre la carestía de vida, la insondable inflación y el ritmo explosivo de trabajo que llevan en esas tierras. La carne a 6.000, el taxi a otras tantas y de las casas de masaje no vamos a decir nada. Al final de la conversación, y del último gin, me dejó claro que **Nintendo parece mandar** en las tierras niponas y que es verdad aquello de que hay muchas colas a las puertas de las shops de Tokyo en busca del último hit de **RPG** (no busquéis otra cosa) inentendible e incomprensible. Pero no penséis que Sega se duerme en los laureles europeos y **U.S.A. Sonic**, sin ir más lejos, ocupa puestos de privilegio en las fachadas de los edificios más coloristas de Tokyo, las revistas se empeñan una tras otra en presentar catálogos con novedades y novedades de Mega Drive y Game Gear, y **el Mega CD** es moneda de uso corriente con todo tipo de compactos (incluso los subidos de tono) para elegir. **La Turbo Duo, Neo Geo** (record de precios, unas 33.000 por barba) y demás consolas de lujo se esfuerzan por romper hegemonías, y de momento lo están consiguiendo.

• **El CD Rom de Nintendo:** No se puede acoplar un CD de 32 bits a una consola de 16. Así que habrá que esperar a que Nintendo termine el proyecto 32 bits para que rompan la botella de champán sobre el traído y llevado cacharro óptico. De momento, pues, conformaos con la renovada y más barata -dicen que incluso peor- N.E.S. a 8 bits y con la colección **Super Mario All Stars para Super Nintendo**. No es lo mismo, pero entretiene, que es lo que se busca.

• **El CD de Sega**, por contra, tiene ya fecha inamovible: 17 de septiembre. Pero no precio. **Street Fighter II Champion Edition for Mega Drive** sale ya en EEUU & Japón, pero dudo que sea lanzado en un futuro próximo en Europa: parece que vuelve a haber problemas con la licencia. **Street Fighter II Turbo**, para la Super, ya está en Japón a disposición de sus fans. En España, sin señales de vida.

• Rectificación: Eternal Champions, el nuevo cartucho peleón de Sega, out para estas fiestas navideñas, tendrá **24 megas** y no 16 como señalábamos en el reportaje de acción. Más de lucha, que no de rectificaciones: **Art of Fighting, Fatal Fury 2 y World Heroes** saldrán para Mega Drive y Super Nintendo bien durante estas navidades, bien a principios de 1994. Y tomad buena nota de este título: **Mortal Champions,** será la sensación del año que viene.

• Tengo muchas cosas en la manga. Pero prefiero esperar. Hay mucha arena de playa en mis venas y supongo que en las vuestras. Septiembre será más propicio y, sobre todo, menos caluroso, y eso ayuda a jugar.

SUPERDECK: Una NES en tu Super NES



Aquí tenéis un nuevo adaptador que os permitirá disfrutar con los juegos de Nintendo en Super Nintendo. Así, como lo oís. Este artilugio se llama **Superdeck System Adaptor** y ha sido fabricado por la firma británica **Hornby Hobbies**. Cuenta con la ventaja de que sirve tanto para la máquina europea como para la americana, y, naturalmente, está totalmente garantizado.



QUICKSHOT Dispara más rápido





Si ya estáis hartos de que vuestros enemigos os acribillen antes de que siquiera podáis darles los buenos días, la firma británica **Quickshot** ha encontrado la solución: **cuatro pads de control**, dos para la Super Nintendo y otros dos para la Mega Drive, para que disparéis y golpeéis más y mejor que vuestros rivales. **Para la Super Nintendo** aparecerán el **Supercon 2B y el Invader 2**. El primero tiene un mando de 8 direcciones y 6 botones de fuego, así como otro de "start/selection". Su cable de 2 metros de largo os permitirá concentraros en la partida, sin preocuparos por posibles caídas de la consola.

Por su parte, el **Invader 2** es un mando para campeones, que incluye una opción de turbo para cada uno de los botones de fuego. El mando de "cámara lenta" y la posibilidad de autofuego automático lo convierten en un verdadero aliado de lujo.

Para la Mega Drive, el Starfighter 3B posee 8 direcciones, 3 botones de fuego y otro de "start", además de un cable de 2 metros de longitud con un conector de 9 clavijas. Si eso no os parece suficiente, podréis elegir **el Invader 3,** que completa lo anterior con una opción de turbo para cada uno de los botones de fuego, un mando de "cámara lenta" y el autofuego automático. ¡Para que les deis duro a esos mequetrefes!

¡PREPARATE!



MORTAL KOMBAT®


Versión GAMEBOY®


Versión MEGA DRIVE™

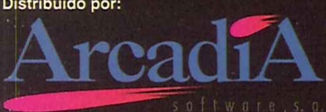

Versión GAME GEAR™


Versión SUPER NINTENDO®

LUNES MORTAL

13 de Septiembre, 1993

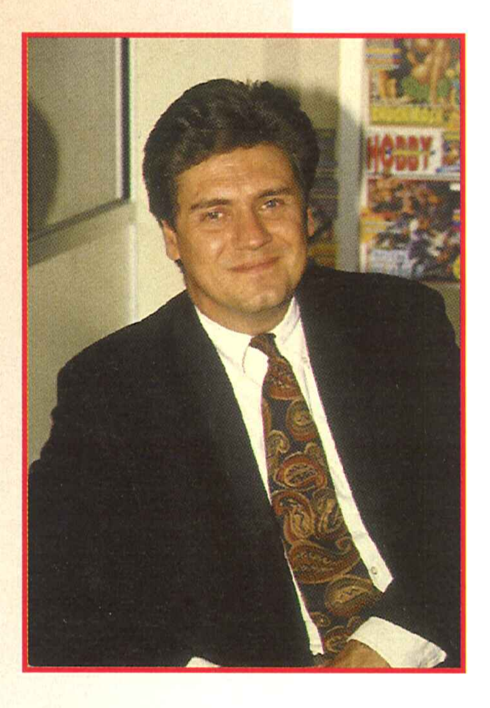
Distribuido por:



Acclaim® entertainment, inc.

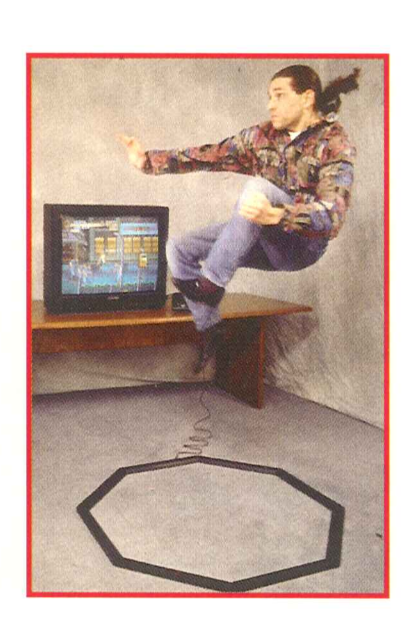
Agencia de Diseño

Accolade- Hobby Consolas
Buenos amigos



Tim Christian, vicepresidente de la compañía norteamericana **Accolade,** se dio una vuelta por nuestra revista hace escasas fechas. Durante esta visita, nos comentó que su empresa dedica el 90% de la producción y distribución a consolas, tanto para Super Nintendo como para Mega Drive, una vez **resueltos los problemas legales** que le impedían distribuir los cartuchos de Sega en Europa. Asimismo, nos confirmó la venta de la licencia de su juego estrella **Bubsy de Bobcat a Nintendo** para distribuir la versión Super NES en Europa. En la despedida, nos confirmó el **acuerdo con Arcadia** para distribuir en nuestro país todo tipo de cartuchos. Y es que el mercado español está en continuo crecimiento.

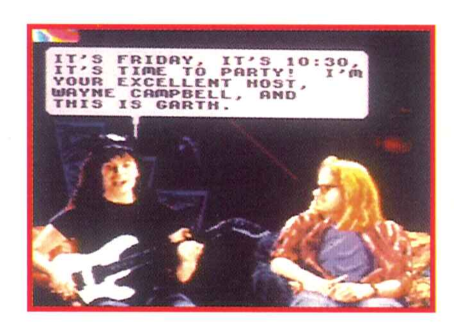
ACTIVATOR de Mega Drive
Real como la vida misma



¿Queréis practicar un poco de ejercicio con vuestra Mega Drive? **Sega** ya ha encontrado la manera de hacerlo gracias a un nuevo periférico, llamado **Activator,** con el que os sentiréis trasladados en cuerpo y alma al juego.

El aparato consiste en un octógono que se sitúa en el suelo y, una vez que estáis metidos dentro de él, **reproduce en la pantalla de la Mega Drive todos vuestros movimientos.** Con un artilugio como éste, pronto os sentiréis en la piel de vuestros ídolos consoleros.

¡No se les puede dejar solos!
WAYNE'S WORLD



¿Cuántas veces les habremos dicho que su desmedida afición a las máquinas recreativas les iba a dar un disgusto? Eso andarán diciendo los "papis" de **Wayne y Garth, los protagonistas de Wayne's World,** una alocada aventura donde nada parece tener pies ni cabeza. Y es que Garth ha sido "engullido" por una máquina recreativa y su amiguete Wayne se ha lanzado a rescatarle. Menos mal que **cuenta con su guitarra** para darles un buen coscorrón a esos impertinentes enemigos.

Animo, chavales, que en algún rincón de este mundo demencial os espera Garth, al que sin duda echaréis una buena bronca.



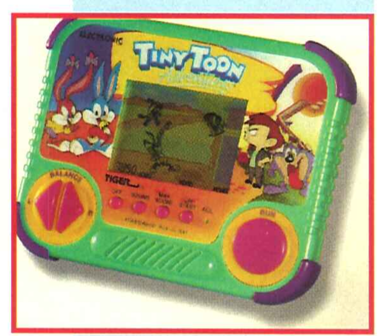


HANDHELDS
Portátiles para los más peques

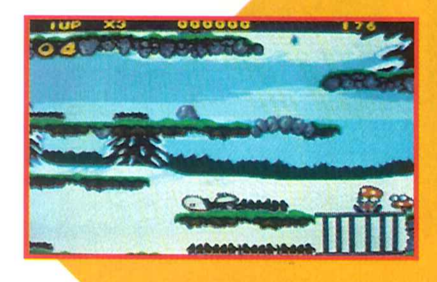


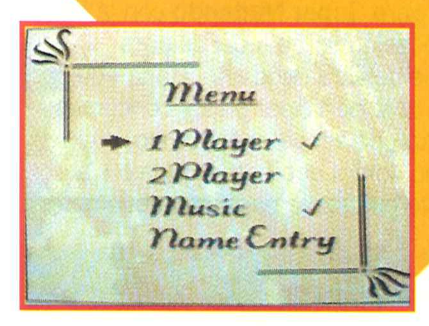
La compañía norteamericana **Tiger Electronics Inc.** va a lanzar al mercado **los Handhelds,** consolas portátiles de baja capacidad de memoria, un solo juego y un diseño exterior muy colorista, con el claro objetivo de iniciarse en este mundillo. Los juegos serán distribuidos **por Bizak**.





Para chuparse los dedos OUT TO LUNCH

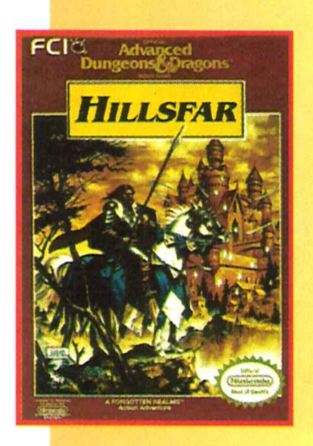


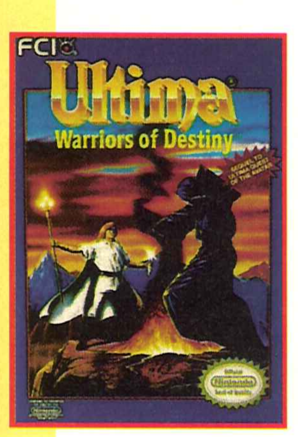


Como especialidad de la **casa Mindscape**, va a llegar muy pronto a vuestra **Super Nintendo y Game Boy Out to Lunch,** un sabroso cartucho que os hará recordar las magistrales recetas de Arguiñano. El protagonista del juego, Pierre le Chef, tiene que **encontrar por todo el mundo las verduras necesarias para cocinar una suculenta menestra.** En cada uno de los países que visitéis, aparecerán algunos productos de la tierra que os harán la vida imposible. Pero vuestro mayor enemigo será sin duda el Chef Noire, un cocinero fracasado que envidia la fama de Pierre le Chef. ¡Ah!, tened mucho cuidado con la salud, porque vuestros rivales se han encargado de esparcir por el juego múltiples bacterias para que se os quiten las ganas de seguir dándole a la cuchara...

Los nuevos cartuchos de FCI INC

El grupo japonés FCI Inc. acaba de presentar las novedades para la temporada de otoño-invierno. Como estrellas de este lanzamiento, dos sagas de juegos de rol, **Ultima y Advanced Dungeons & Dragons**. La primera se compone de Exodus, Quest of the Avatar y Warriors of Destiny para NES, The False Prophet para Super NES y Runes of Virtue I y II para Game Boy. La segunda engloba los títulos Heroes of the Lance, Pool of Radiance, Hillsfar y DragonStrike para NES. Dentro de esta categoría, tambien se encuentran el Might & Magic III (Super NES y MegaDrive) y el SimEarth (SuperNES). Además, lanza **tres cartuchos deportivos:** WCW SuperBrawl Wrestling para Super NES, WCW The Main Event Wrestling para Game Boy y BreakTime The National Pool Tour para NES.





BARCODE BATTLER II Juega con los códigos de barras



A partir del próximo mes de septiembre podréis encontrar **el Barcode Battler II creado por Tomy en las tiendas especializadas** de nuestro país, distribuido por la empresa de juguetes **Bizak.** Llega con una carta de presentación realmente explosiva, ya que ha sido nominado **en Francia «juego del año»** por la prensa especializada. Entre sus muchas ventajas están su carácter alternativo -no sustituye a las videoconsolas-, la gratuidad de su software -el potencial de lucha de los enemigos se crean mediante la lectura de los códigos de barras de los productos del mercado-, su planteamiento clásico -lucha del bien contra el mal-, el número de enemigos, las situaciones de juego -son infinitas- y la combinación de los aspectos lúdicos con los intelectuales. Una **aleación totalmente nueva** que ya se ha convertido en el siguiente eslabón dentro del mundo de las videoconsolas.





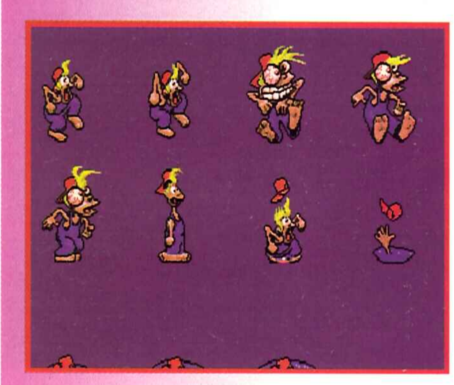
Y tal, y tal, y tal... STRIKER

Desde que salió hace más de un año la primera parte de Super Soccer, no ha habido ningún juego de fútbol que haya amenazado seriamente su reinado en Super Nintendo. Los programadores de **Elite** parecen decididos a arrebatarle el "campeonato", y **lanzarán próximamente al mercado Striker**, un cartucho con opciones muy variadas e interesantes. Por ejemplo, tendréis la opción de jugar a la modalidad de 6 jugadores por bando en campo cubierto (algo así como el fútbol sala). También podréis editar vuestro propio equipo, uniforme incluido, y acceder a diversas competiciones. Si os habéis quedado con las ganas de celebrar vuestro gol con una voltereta, tenéis la posibilidad de sustituirla por una "gozosa" repetición de la jugada. ¡Ah!, y ojo con pasarle el balón al portero, que aquí están incluidas las nuevas reglas de la F.I.F.A.

Y si la diversidad de opciones le convierten en un firme candidato al título, **sus cualidades técnicas** lo sitúan en la cabeza de la clasificación. Su perspectiva tridimensional y su espectacularidad os harán sentiros en el mismísimo Maracaná.

Core Design, más y mejor

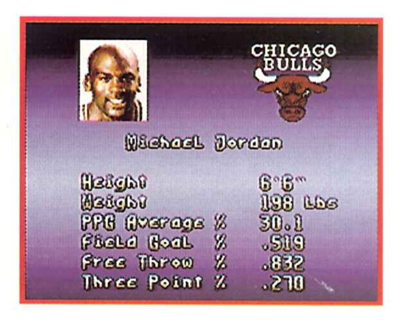




El **Sr. Richard Barclay, director comercial de Core Desing** nos visitó hace unas fechas, para presentarnos sus próximos lanzamientos. Durante la visita, también nos confirmó **el acuerdo al que han llegado** con Sega, JVC y Virgin Games, gracias al cual, se convertirá en una de las tres distribuidoras más importantes de Sega en Europa, tanto para Mega Cd como para otros soportes.

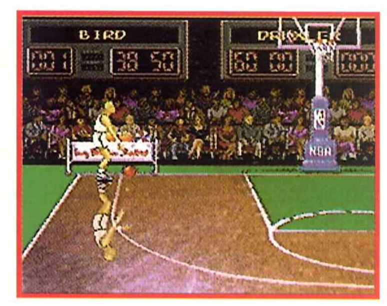
NBA ALL STARS CHALLENGE



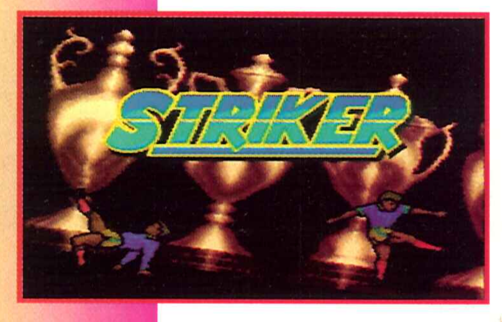


Acclaim presenta un juego para Super Nintendo con la NBA como tema principal. En esta ocasión se trata del célebre **Partido de las Estrellas** que se celebra cada año. Cada equipo aporta a su jugador franquicia, para participar en los concursos de triples, tiros libres, uno contra uno simple o en torneo, y «Horse», una modalidad de uno contra uno muy jugada en la universidad. Os podréis dar este gustazo a partir de septiembre.

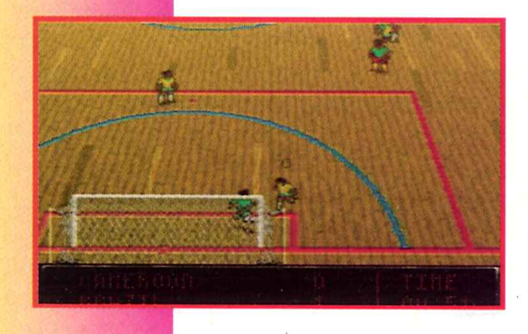




Elite ataca en Nintendo



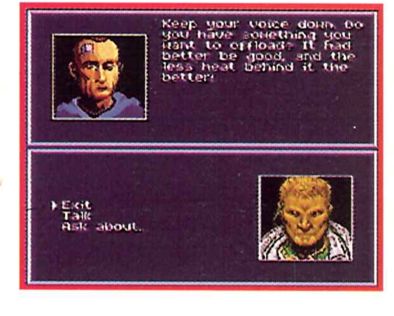




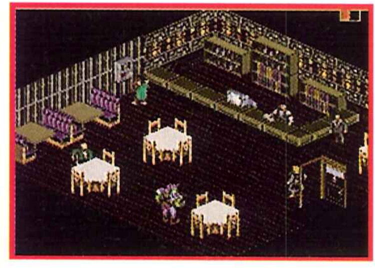
Elite, a través de su representante **Adam Prichard** nos presentó los últimos cartuchos que serán distribuidos en nuestro país, destacando un excelente juego de fútbol, **Striker para Super Nintendo**. Además, presenta para Game Boy la segunda parte del arcade de aventuras **Dr. Franken** y a los ratones Frankie y Freddie, hermanos y muy plataformeros, en **The Fidgetts.**

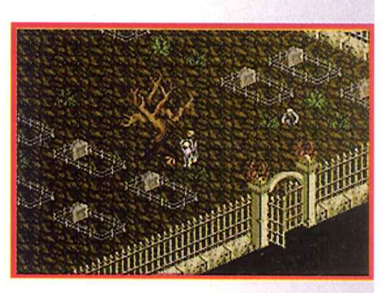
Más variedad no se puede pedir con tan pocos productos.

SHADOWRUN, un rol diferente



Hace un mes comentábamos la salida al mercado europeo de la versión para Super Nintendo del **famoso juego de rol Shadowrun,** adaptado por **Laser Beam** y distribuido por **Bastion**. Una de las novedades más destacadas de este cartucho es la inclusión de tipos de lucha al estilo de los arcade. El protagonista tiene la capacidad de utilizar diferentes armas que se irá encontrando en su camino, compuesto por unas doscientas áreas diferentes. Además, cuenta con una memoria de 64 ram, con capacidad para guardar dos juegos y 8 megas de potencia. Una apeticible golosina que podreis encontrar en las tiendas especializadas **a partir de septiembre.**





BIG IN

Está claro cuáles son las dos súper consolas que se imponen en el mercado japonés: Super Nintendo y el Mega CD acaparan

Dead Dance





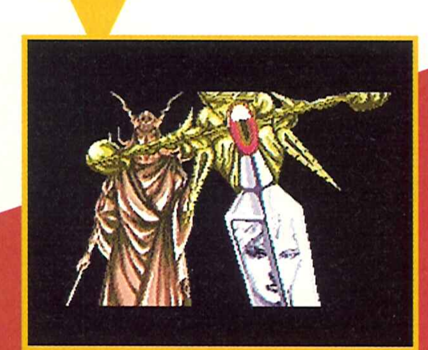





Dead Dance

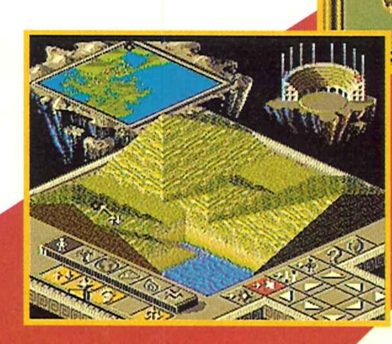
Jaleco también quiere apuntarse a esta carrera de los combates «hand-to-hand». Por ello ha realizado Dead Dance, conocido en los USA con el nombre de Tuff Nuff, un juego que combina una interesante historia de ciencia ficción con los más puros y duros combates. Cuatro expertos campeones a elegir, con más de 20 posibles ataques cada uno, y una serie de seis luchadores finales, a cuál más difícil, forman el completo plantel. Una de las novedades más importantes de este programa es la introducción de un «instant replay» al estilo de los cartuchos deportivos. Además, tres niveles de dificultad y un nivel técnico bastante aceptable, gracias a la nada despreciable cifra de 16 megas.

Populus II




Populus II

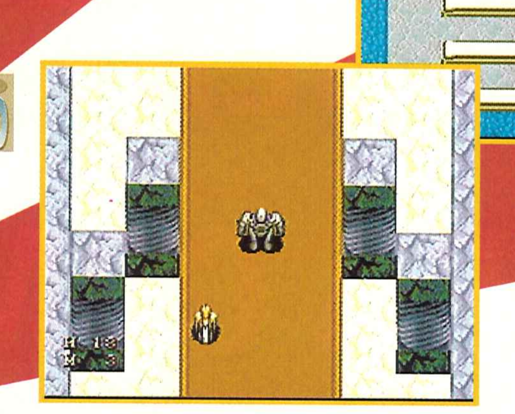
Construir ciudades, ser el responsable del destino de los pueblos cual si fuerais dioses... os suena este argumento, ¿verdad? Claro, es el alucinante Populus, un juego por encima del bien y del mal. Ahora llega la segunda parte de este cartucho para Super Nintendo, con un interesante catálogo de novedades. De momento, los chicos de Imagine nos han sorprendido con la calidad de los gráficos y la espectacularidad de las construcciones. Una colosal continuación de un gran juego que, eso sí, es bastante difícil de encasillar.

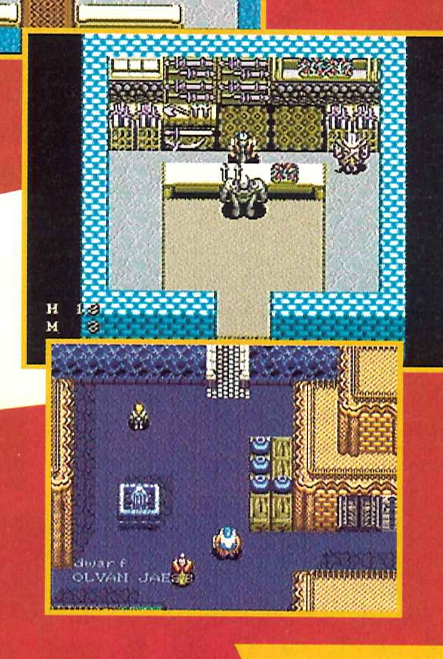




JAPAN

Elnard

las novedades que se producen en el Imperio de los videojuegos. Como prueba, bien valen estos cuatro magníficos programas.





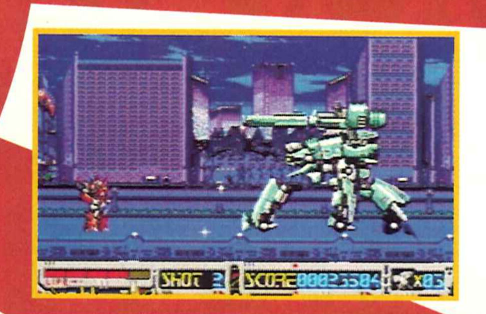


Elnard

NINTENDO SUPER NINTENDO

En un lugar fuera del alcance de la imaginación, donde el tiempo y el espacio dejan de tener sentido, se sitúa la alucinante historia de Elnard. La compañía Enix ha creado para la Super Nintendo un impresionante juego de rol de 16 megas de memoria, que pretende desbancar al mismísimo Legend of Zelda. Por supuesto, cuenta con todos los elementos de las aventuras de misterio y leyenda: valientes caballeros, encantadoras damas, criaturas asombrosas, espadas, pócimas y mucha, mucha magia. La calidad gráfica del cartucho es excepcional y, como gran atracción, se realizan cambios de escala antes y durante las escenas de combate. Sin duda, habrá juego para rato.

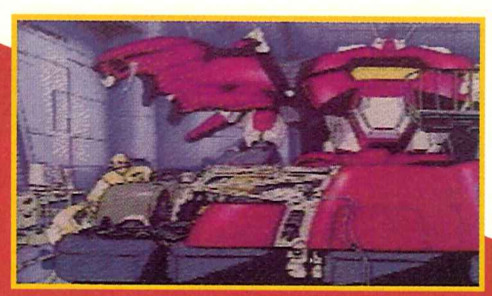
Devastator

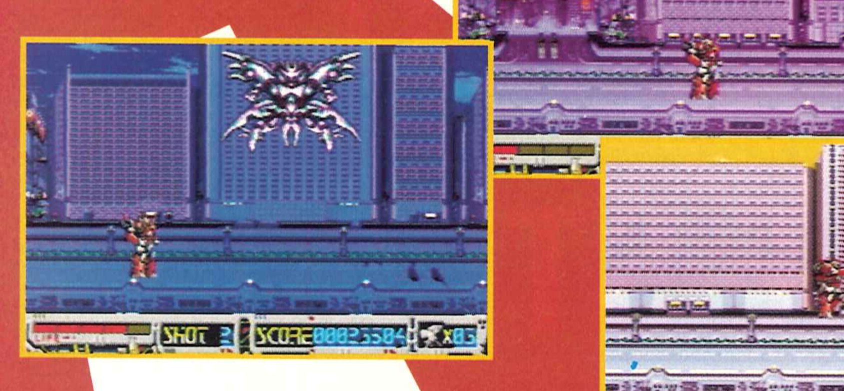




Devastator

Si hay un tipo de juego típicamente nipón es el beat'em up con recorrido horizontal. Y si existe un argumento tradicional, es el de los robots humanoides que se enfrentan a fuerzas llegadas de cualquier rincón de la galaxia. Pues bien, la compañía Wolfteam ha realizado Devastator, un compacto en el que combates y acción se completan con unos meritorios gráficos y una banda sonora de muchos quilates. Y todo ello, dentro del más puro estilo japonés.





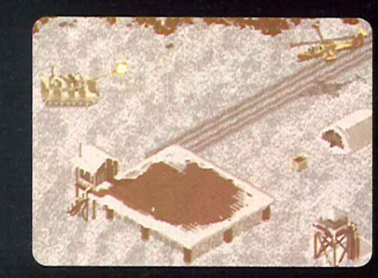


SI DECIAS
QUE DESERT STRIKE
ERA COMO
UN DIA DE PLAYA,
PRUEBA AHORA CON
UN DIA EN EL MONTE.
BIENVENIDO
A JUNGLE STRIKE.



Madman ha muerto, pero la locura es hereditaria en la familia y su hijo ha pasado a la acción. Kilbaba Jr. se ha aliado con el narcosanguinario Ortega. Dos colgados, poseedores de armas nucleares, están





dispuestos a destruirnos a todos, asi que abandona el cubito, la pala y el rastrillo y prepárate para entrar en la jungla. Tendrás que cumplir el doble de misiones y con el helicóptero Comanche no basta,





por eso deberás aprender a dominar tres nuevos vehículos de ataque: un hovercraft sembrador de minas, un bombardero clandestino y una brigada



especial motorizada. Dispones de 16 Mb para evitar

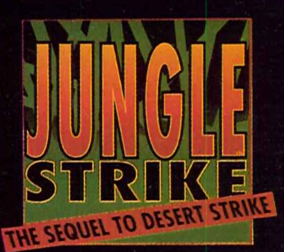


la escabechina que nos tienen preparado y que están dispuestos a lanzar a finales de Julio. Pero antes recuerda que no todo en el monte es orégano.









COMIENZA UNA NUEVA ERA EN VIDEOJUEGOS

MEGA CD, Y SE HIZO LA LUZ



Ha pasado bastante tiempo desde que tuvimos la primera noticia acerca de su existencia. Desde entonces, todo han sido informaciones confusas sobre su próxima aparición y, sobre todo, deseo, un deseo enorme de tenerlo cuanto antes en nuestras manos. Ahora que es una realidad, podemos asegurar que la espera ha merecido la pena.

En inglés vienen a decir algo así como «Welcome to the next level». En castellano, vamos a saludar a los CD fans con ¡bienvenidos al futuro!, que es lo mismo y queda tan aparente, sólo que no guarda relaciones publicitarias -no os hemos dicho que ése es el slogan de la campaña americana del Mega CD-. Que sepáis, los más puestos y los menos crédulos, que el día 17 de septiembre vamos a saber todos, por fin, lo que es bueno. Porque para ese día está programado el lanzamiento de la bestia más negra de Sega, del vuelco más importante que un cacharro haya dado al mundo de los videojuegos, tras, nuestro corazón nos delata, la irrupción del Spectrum. Y, bueno, la del automóvil, la de la hamburguesa, el fast food y el fútbol en su estado actual. El Mega CD, apostillamos con el numerito 2, desembarcará -el otro día nos dijeron que ya venía de Japón vía maritima un buen cargamento- en España y en todas las tiendas, con un único objetivo: superar todo lo visto. Unas características técnicas envidiables y un buen lote de juegos (23 el primer mes y cerca de 15 el segundo) de indudable calidad serán sus dos primeras cartas de presentación. Las otras, la baraja entera, la van a poner los anuncios de la tele -hay preparada una campaña sumamente agresiva de publicidad-, los fanáticos que no vais a dejar escapar ni un solo juego, Sega y las licenciatarias que como Core, WolfTeam o Digital Pictures se están lanzando al compacto, el gigantesco tamaño de la lista de lanzamientos y el desconocido, pero no muy alto, precio al que va a salir al

La anécdota: ESPERANZAS CUMPLIDAS

Hace algo más de un año Hobby Consolas dedicó varias páginas a presentar lo que por aquel entonces era **el no va más de lo creíble.**
Salimos a escena con una foto gigantesca del CD (era el 1, lo sentimos, nuestra anticipación no llegaba a tanto) y enumerando un sin fin de características técnicas y de esperanzas que, ahora, **hemos visto aumentadas** y, por fin, **convertidas en realidad.**
El CD era más que un hecho, por aquel entonces, en Japón. De hecho nuestro Mega CD **era japonés** y traído en exclusiva. Lo que pasa es que ni los juegos eran demasiado brillantes (como todo lo que empieza) ni sabíamos hasta qué punto iba a darse una vuelta próximamente por aquí, ni teníamos la más remota idea de lo que se nos avecinaría después.
Ahora ya lo sabemos **y no os podéis hacer una la idea de lo que os espera...**

La mascota: CALAVERA, CALAVERA, CALAVERA

Quedaos con la frase: **«Estate al loro, calavera».** ¿Os extraña, verdad? Pues a nosotros también nos llamó la atención al leerlo al final de un fax procedente de Sega en el que se hablaba sobre las excelencias técnicas del Mega CD. Pero ¿a qué venía esto de la calavera? Nuestras indagaciones nos han llevado a un dibujo de una gran calavera, agresiva y muy, muy original, que según todos los indicios **se va a convertir en el símbolo del Mega CD...** o algo así.
No lo tenemos del todo claro, -tan solo hemos escuchado alguna conversación detrás de una puerta-, pero apostaríamos a que en los próximos meses esta nueva mascota va a dar mucho, pero que mucho que hablar y nos da la sensación de que de aquí a unos meses vais a tener calavera hasta en la sopa.
«Estate al loro, calavera»

El juego de regalo: DELICIAS JAPONESAS

Tras mil y un dimes y diretes, compilaciones made in U.S.A. por doquier, dudas, consejos y en muchos casos proposiciones deshonetas, los responsables de SOS (Sega of Spain) ***parecen haber decidido por fin qué juego van a regalar con el Mega CD.*** *Se trata de... bueno, vamos a especular. En principio querían cumplir con una* ***compilación*** *de buenos juegos de Mega Drive (al estilo americano) entre los que podrían estar* ***Super Monaco, Shinobi, Streets of Rage y Golde Axe.*** *Saldrían bajo el nombre de* ***Sega Classics*** *y únicamente cambiarían de formato. Desecharon la idea.*
Luego, según fuentes bien informadas, quisieron incluir ***Final Fight,*** *el crack de Capcom para CD que retomaba lo mejor de su beat´-em up y lo elevaba al cielo. Y por último, y como mayor sorpresa para el que escribe, apostaron por* ***Road Blasters FX o Road Avenger,*** *que es el mismo juego pero se llama de dos formas. Al final fue ese el que caló, y la verdad es que no nos extraña, porque a una calidad de cine, añade acción, buenas músicas, coches a cien por hora y un montón de buenas cosas que podréis ver en cuanto tengáis el cacharro.*



Como podéis comprobar en las fotografías, el diseño del nuevo Mega CD 2 es fino y elegante, a la par que sencillo y discreto. Es decir, ¡que mola todo!

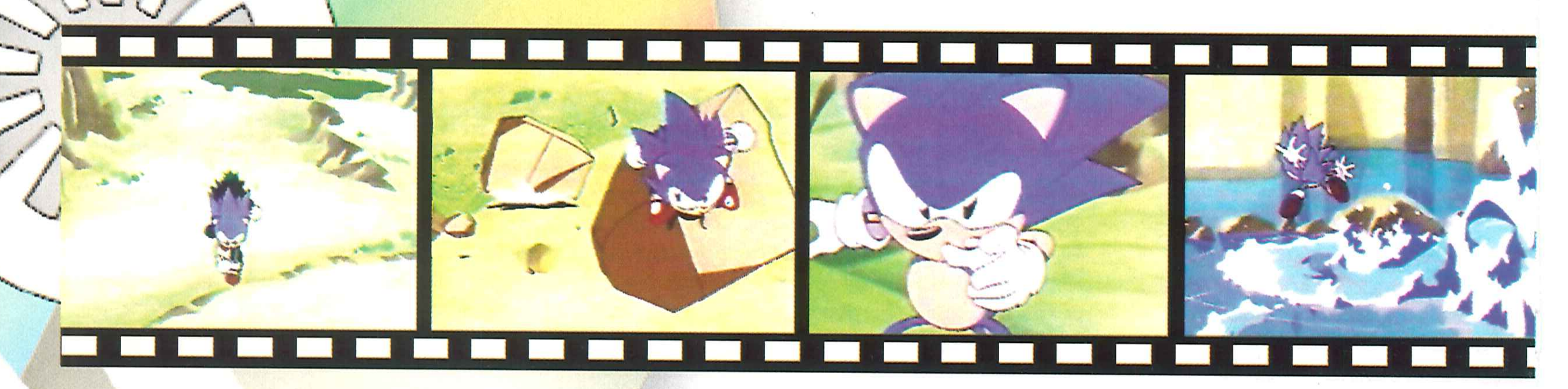
mercado (es el secreto mejor guardado de Sega).
En Hobby Consolas ya estamos preparados para recibir a «la máquina». Un acontecimiento de semejante tamaño no podía pasar por alto a las mentes preclaras que escriben aquí, y mucho menos si son fanáticos de las nuevas tecnologías. Sólo falta que vosotros también lo estéis, y es indudable que con la cantidad de cosas que hemos apuntado y comentaremos, lo estaréis. De momento, nada más. Quedaos con los recuadros que acompañan a este texto y con los juegos que siguen a estas páginas. Alucinaréis como nosotros estamos alucinando ahora.

Características técnicas: MEGA EN TODO

Tomad nota de las características técnicas de este cacharro, y alucinad:
- ***Ocho generadores de sonido PCM estéreo*** *(Pulse Code Modulation), idénticos a los utilizados por Rad Mobile, la máquina arcade 32 bits de Sega.*
- ***Velocidad del procesador: 12,5 megaherzios,*** *que se suman a los 7,5 mhz de la Mega Drive.*
- *Media de memoria de los cartuchos: de* ***12 a 16 megas.***
- ***Coprocesador: MC 68000***
- ***Memoria Ram: 6 megabits***
  512 Kbits PCM
  128 Kbits Data Caché
  64 kbit Caché
- ***Boot Rom: 1 Mbit Bios***
- ***Acceso a disco: entre 0,8 y 1,4 segundos.***

Las versiones: DIFERENTES, PERO IGUALES

Japón, Estados Unidos y Europa juegan desde ya con **diferentes máquinas de CD** pero a los mismos juegos. En **Japón** disfrutan con el Mega CD tradicional, el que hemos dado en todas las fotos, con su presentación simplona, su carga frontal y sus añitos en el mercado. En **EEUU** cambiaron hasta el nombre: allí cargan los compactos en el Sega CD. Pero no, no os asustéis, no es otra máquina, es la misma sólo que con algunas variaciones en el frontal y una presentación bastante espectacular que sólo con una bola del mundo y unas cuantas letras girando a su alrededor, puede hacer que se os caiga la baba. En **Europa** vamos a jugar con el Mega CD 2 (que es con el que terminará jugando todo el mundo). De diseño revolucionario, más pequeño, más compacto y más versátil, este cacharrejo se coloca junto, que no debajo, a la Mega Drive y utiliza un sistema de carga superior, (como la Zanussi).
Para abrir y cerrar el compartimento no se vale de ningún mecanismo electrónico, sino del impulso de la mano sobre una tecla, que siempre es más eficaz. Dado su reducido tamaño y su estructura interna -la técnica, que avanza tanto, ha conseguido utilizar un procesador donde antes se necesitaban 4- este Mega CD **costará menos de lo que se pensó en un principio.**
Además es infinitamente **más bonito e infinitamente más cómodo**: ya no es el trasto aquel que pesaba y ocupaba tanto. Estos tres formatos que hemos visto, pese a guardar en su interior las mismas ventajas técnicas, son absolutamente incompatibles: vamos, que **los juegos para Mega CD japonés, no se pueden cargar en el europeo y viceversa.**
Lo mismo para el yankee, por supuesto. Pero eso no será mayor problema para el público hispano, porque saldrán a la venta los suficientes juegos como para, no sólo ponerse al día con otros territorios, sino **abastecerse de emociones durante mucho, mucho tiempo.** Y rápido, muy rápido.



SONIC CD

Volver a empezar

Sonic pronto protagonizará su nueva y más apasionante aventura: la aventura del CD. Sega es consciente de lo que «se juega» su estrella, por lo que está concentrando todos sus esfuerzos para realizar el juego más alucinante de todos los tiempos. La historia comenzará así...

La vida transcurre alegre y feliz en el mundo de Mobius. Y todo gracias a que una vez al año reciben la visita de la maravillosa estrella Little Planet. Esta estrella, cuando se une a las Time Stones, está capacitada para manipular el curso del tiempo, y de esta maravillosa unión se han obtenido auténticos milagros como la transaformación de desiertos en junglas o lagos secos en caudalosos manantiales...

Claro que el Dr. Robotnik no puede permanecer ajeno ante tanta felicidad. Por eso él y sus secuaces han construido una fortaleza que les servirá para llevar a cabo sus malvados planes: capturar a la estrella Little Planet y a las alucinantes Time Stones.

Sin el menor conocimiento de estos asuntos, Sonic se encuentra charlando tranquilamente con su amiga Little Planet y con la bella Amy, una atractiva chica que está perdidamente enamorada de Sonic.

Desgraciadamente, el malvado Dr. Robotnik ha estado observando atentamente toda la escena. El particular radar de Sonic le avisa del peligro, pero antes de que pueda reaccionar un espectacular rayo de luz azul cruza el firmamento llevándose consigo a la encantadora Amy. Solo la extraordinaria rapidez del erizo ha conseguido que pudiera escapar de la atracción del misterioso haz.

A la misma velocidad a la que viaja, Sonic se da cuenta de la situación: el Dr Robotnik es el causante de todo aquello, y además ha construido un ultratécnológico robot que intentará dominar Little Planet y exterminar a nustro héroe.

Las cosas se han puesto feas. Solo la unión entre vosotros y Sonic puede salvar a Amy y a Mubius de la desgracia.

La aventura está servida..

Amy ¿La novia de Sonic?

Esta atractiva señorita comparte protagonismo con el mismísimo puercoespín. Las malas lenguas afirman que es la novia de Sonic, pero ella lo desmiente, manifestando que se trata tan sólo de "una ferviente fan del héroe".

Su nombre es Amy Rose, y le gusta cantar, bailar y pasarlo bien, por eso la conocen como Rosi "la pícara". Ella jugará un importante papel en la aventura.



El arma secreta del Dr. Robotnik

El malvado Dr. Robotnik se ha dado cuenta que la única forma de vencer a Sonic es enfrentarse a él con sus mismas armas. Por eso ha creado a Metal Sonic. Una réplica cibernética del simpático erizo. De momento, este engendro, puede igualar la velocidad de Sonic. Pero además, su tiempo de aceleración es 4 veces mayor cuando sus circuitos están sobrecargados. Cuando esto sucede, unas curiosas chispas azules saltan de su cuerpo y se produce una reacción llamada **"V. Maximun Overdrive Atacck".** Este poder puede penetrar cualquier material. Claro, que esa circunstancia no puede darse muy a menudo o significaría su autodestrucción.

Otro poderoso ataque de Metalsonic es el **"Ring Spark Field"**, una fuerza radioactiva que también tiene sus desventajas: la velocidad y la energía del robot disminuyen considerablemente.

El Dr. Robotnik se ha preocupado notablemente por la estética de su creación.Tanto es así, que ha puesto más empeño en este aspecto que en otros detalles técnicos.

Metalsonic ha sido creado a imagen y semejanza de Robotnik: su odio hacia Sonic es tan intenso como el de su creador.

CARACTERÍSTICAS

Altura: 765.4 mm
Peso: 125. 2 Kg.
C.P.U. Principal: Inteligencia Artificial. Chips regulables Robotnik.
SUB C.P.U.: Neo Super FX-DS Chip y Next Risk Chip.
Material: Monocok titan.
Aleación: Metal azul Techtite.
Fuente de poder: 250 cc. Motor de 4 válvulas de fusión de Orgón.

Se abre un mundo nuevo

La realización de Sonic en CD ha supuesto la introducción de novedades y sorpresas alucinantes. Por ejemplo:

• Sonic **podrá realizar viajes en el tiempo.** El pasado y el futuro no serán un obsáculo para él.

• **Los gráficos han sido notablemente mejorados y se ha aumentado el realismo de los movivientos** en un tanto por ciento muy elevado.



• En el modo de 2 jugadores **se puede elegir controlar una segunda imagen de Sonic.**

• Tanto la intro como el final constiuyen **todo una alarde de imagenes animadas.** La empresa encargada de realizar este trabajo ha sido **Tooedooka S.A.**, una compañía con gran tradición en este sector. Normalmente se necesitan 5.100 tomas para conseguir una cinta de 30 minutos, pero en Sonic CD se han utilizado **igual número de tomas para tan sólo 4 minutos.**

• La limpieza y calidad de los efectos de sonido están fuera de toda duda.La canción del juego esta interpretada por la solista del famoso grupo japonés **MI-KO** y en Japón ya **forma parte de las listas musicales más importantes.**

• Se ha incorporado el modo **Time Atacck,** donde el tiempo y la competición son los protagonistas. Si alguien consigue un record, tendrá la posibilidad de observar

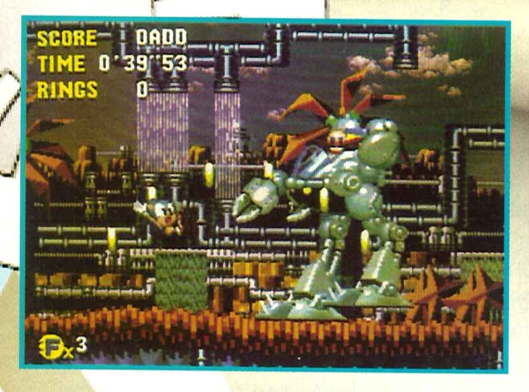


Enemigos: más y peores

No vamos a desvelaros todavía todos los secretos de este juego, pero para que os vayáis haciendo una idea os presentamos en exclusiva a algunos de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos.



7 Fases para soñar



Para esta ocasión tan especial, los programadores han decidido obsequiarnos con siete alucinantes fases y otras tantas áreas de bonus. Además, cada fase estará dividida a su vez en tres sub-fases estructuradas de la siguiente manera:

- **Stage 1 y Stage 2:**
  a. Presente b. Pasado
  c. Buen futuro d. Mal futuro
- **Stage 3:**
  a. Buen futuro. b. Mal futuro.

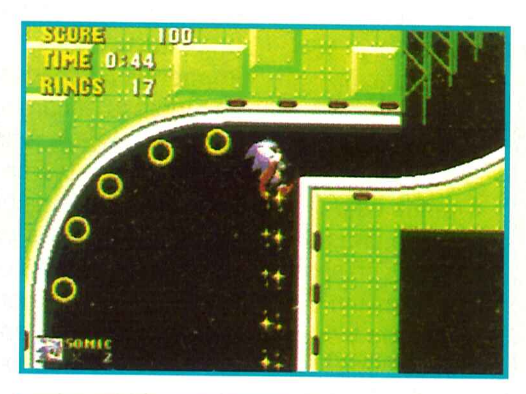
Y para que no os falte nada, aqui tenéis el nombre de las siete maravillosas fases:

1.- Palmtree Panic.
2.- Collision Chaos
3.- Tidal Tempest.
4.- Quarzt Quadrant.
5.- Wacky Workbench
6 - Stardust Speedway.
7.- Metallic Madness.

El valiente que consiga atravesar todo este camino se encontrará con el alucinante final. ¡El más espectacular de la historia!



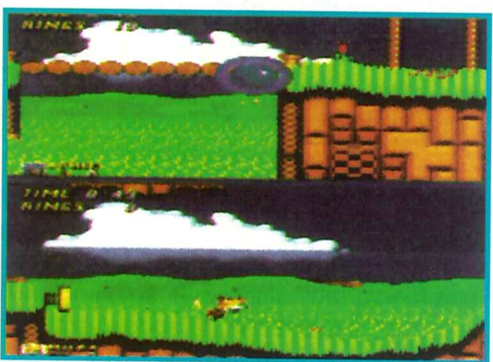






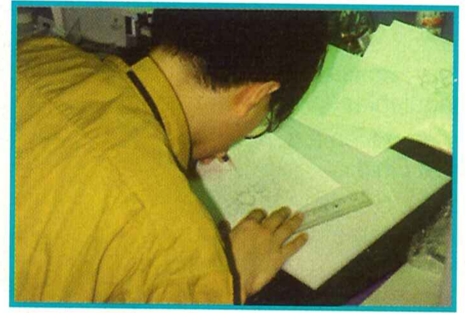






Hasta el último momento...





Un equipo de más de 20 personas formado por programadores, músicos y grafistas trabaja sin descanso para darle los últimos retoques a la versión CD de Sonic, antes de que salga definitivamente a la calle. Hobby Consolas tuvo el privilegio de acceder al departamento en el que se están llevando a cabo todas estas labores y os podemos asegurar que ver en acción a todos estos genios de los videojuegos resulta toda una experiencia. ¡¡Por algo Sonic es Sonic!!

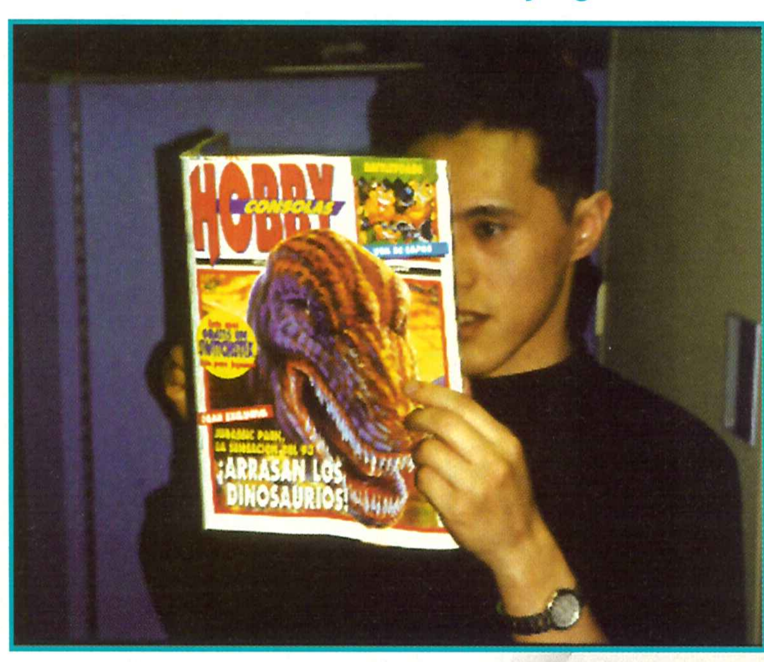
ENTREVISTA CON NAOTO OHSHIMA, GRAFISTA DE SEGA

"No me he hecho rico por haber creado a Sonic"

Posiblemente a algunos de vosotros el nombre de Naoto Ohshima no os sugerirá, en principio, demasiado. Pero si os decimos que este joven japonés es el auténtico "padre" de Sonic, su diseñador y quien le dió forma y vida, no tardaréis en reconocer que nos encontramos ante uno de los mayores genios de la historia de los videojuegos.

Conseguir una entrevista en exclusiva con Naoto Ohshima es una tarea realmente complicada. Pero no porque haya que viajar hasta Tokio, llegar hasta uno de los numerosos edificios que Sega tiene en la ciudad y contactar con la persona adecuada que te conduzca hasta el Consumers Products R&D Department. No. Lo más complicado de todo es conseguir el permiso de sus jefes para hablar con él.

Ohshima es uno de los grafistas más codiciados del mundo y a los responsables de Sega no les gusta que éste aparezca con excesiva frecuencia en las revistas... (la competencia está siempre al acecho). De hecho, no nos fue permitido tomarle ninguna fotografía y sólo con el pretexto de que ojeara la revista pudimos conseguir esta instantánea en la que se le ve medio rostro. ¡Un auténtico logro!.



Los responsables de Sega no permiten que su grafista de lujo, Naoto Ohshima, sea fotografiado. La excusa de que ojeara la revista al menos sirvió para algo...

HOBBYCONSOLAS: ¿De dónde surgió la idea de Sonic?

NAOTO OHSHIMA: ***Sega quería desarrollar un nuevo concepto de juego, que tuviera una historia nueva y que fuera diferente a todo lo visto. Por eso nos reunimos una serie de personas que, cada uno en su área, queríamos hacer algo completamente revolucionario. El resultado fue Sonic.***

H.C.: ¿Entonces Sonic ya fue creado para ser el personaje más representativo de Sega?

N.O.: ***No. Desde el primer momento nos dimos cuenta de que Sonic no iba a ser un personaje más, que iba ser algo especial, y por ello pusimos en él mucha atención, pero nunca pudimos llegar a imaginar que Sonic se iba a convertir en lo que es hoy.***

H.C.: ¿Qué fue primero el juego o el personaje?

N.O.: ***Primero surgió la idea del juego y luego el personaje vino por si sólo. Evidentemente el desarrollo del juego invitaba a que el protagonista fuera muy veloz, pero luego le fuimos poniendo otros detalles que fueron los que consiguieron imprimirle todo su carisma. Por ejemplo algo muy importante para nosotros es su color, el azul. En Japón el azul simboliza muchas cosas. Significa paz, el océano... y también el logotipo de Sega es azul.***

H.C.: ¿Y por qué precisamente un puerco espín?

N.O.: ***Por la sencilla razón de que no había ningún personaje famoso y como queríamos hacer algo diferente...***

H.C.: Actualmente un prupo de unas 20 personas estáis trabajando en la versión de Sonic para Mega CD . ¿Cuáles van a ser las diferencias con respecto a sus antecesores?

N.O.: ***Las diferencias principales se encuentran en las nuevas posibilidades que ofrece el Mega CD. La historia también es diferente, pero todo esto es un secreto absoluto y no puedo hablar de ello.***

Tan sólo puedo decir que mientras que en Sonic 2 tenías que atravesar diferentes fases separadas, Sonic CD es una historia completa desde el principio al final.

En cuanto al sonido también hay muchas diferencias...

H.C. :¿Estás triste porque Sonic 3 está siendo desarrollado en U.S.A.? ¿No sientes como si te hubieran quitado a tu personaje favorito?

N.O.: ***No lo siento así, de hecho la mayoría de los programadores que están trabajando en Sonic 3 trabajaron en Sonic 1, por lo que también es algo de ellos. No creo que sea una pena que no pueda estar en el grupo (una lágrima se derrama por su mejilla), pero lo que sí quiero es hacer con Sonic CD algo mucho más espectacular que lo que se está haciendo en Estados Unidos.***

H.C.: Una última pregunta. ¿Te has hecho rico por haber creado a Sonic?

N.O.: ***Yo soy un trabajador y trabajo para mi empresa, Sega. No. No me he hecho rico. Pero he conseguido algo que no se puede comprar: he creado algo que todo el mundo admira. Y eso no se paga con dinero.***

Amalio Gómez

Batman regresa. Pero lo que no podíamos esperar es que lo hiciera de esta forma. Este compacto llega dispuesto a romper todo tipo de moldes.

El programa contiene dos modos de juego: plataformas y





fases de conducción. Sabiamente, se ha introducido la posibilidad de elegir cualquiera de las dos, o bien realizar el juego al completo. Las cinco fases de plataformas rayan a un gran nivel. Los movimientos del personaje están correctamente realizados, el decorado es muy



espectacular y se ha conseguido ofrecer ese ambiente tenebroso y fantástico que rebosa Gotham City. Pero las cinco fases de conducción son absolutamente sublimes: rápidas, con una

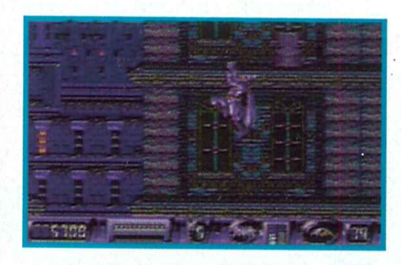


BATMAN RETURNS

Para quitarse el sombrero

Compañía: Sega
Tipo de Juego: Arcade
Grupo de programación: Sega







calidad gráfica brutal, scroll parallax perfecto y una definición innmejorable. Además, el control de los transportes (batmóvil o baskiboat) no ofrece ninguna complicación.

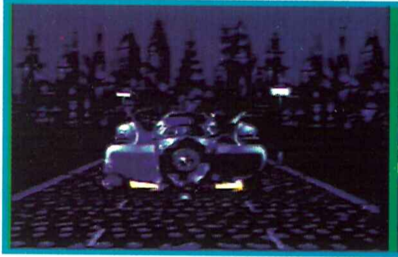
Pero nada de lo que os pueda contar es comparable a la sensación de entrar de lleno en el juego. Y para colmo, el señor Spencer Nilsen ha compuesto la mejor banda sonora que jamás haya podido tener cualquier videojuego.





Valoración

Estamos ante uno de los bombazos del Mega Cd. Este compacto rebosa calidad por los cuatro costados. Algunos detalles técnicos, como las explosiones de coches y motos o el movimiento del batmóvil, han superado todo lo visto hasta ahora.Y, aunque nos repitamos, la música es sublime









Tango®
Trademark registered
by adidas S.A.R.L France
No IR 290 289

Official FIFA World Cup logo

MONDO HOT PLAY
MADE IN ITALY
gr. 420

SI LO MIRAS INTENSAMENTE... SENTIRAS VIBRAR LA AFICION!

Tango®

EL SUPERCAMPEON

OFFICIAL FIFA WORLD CUP DESIGN

Con Tango, cualquier lugar es un gran estadio, pídele el máximo, es un balón de primera. Juega con "Tango" al fútbol de verdad!

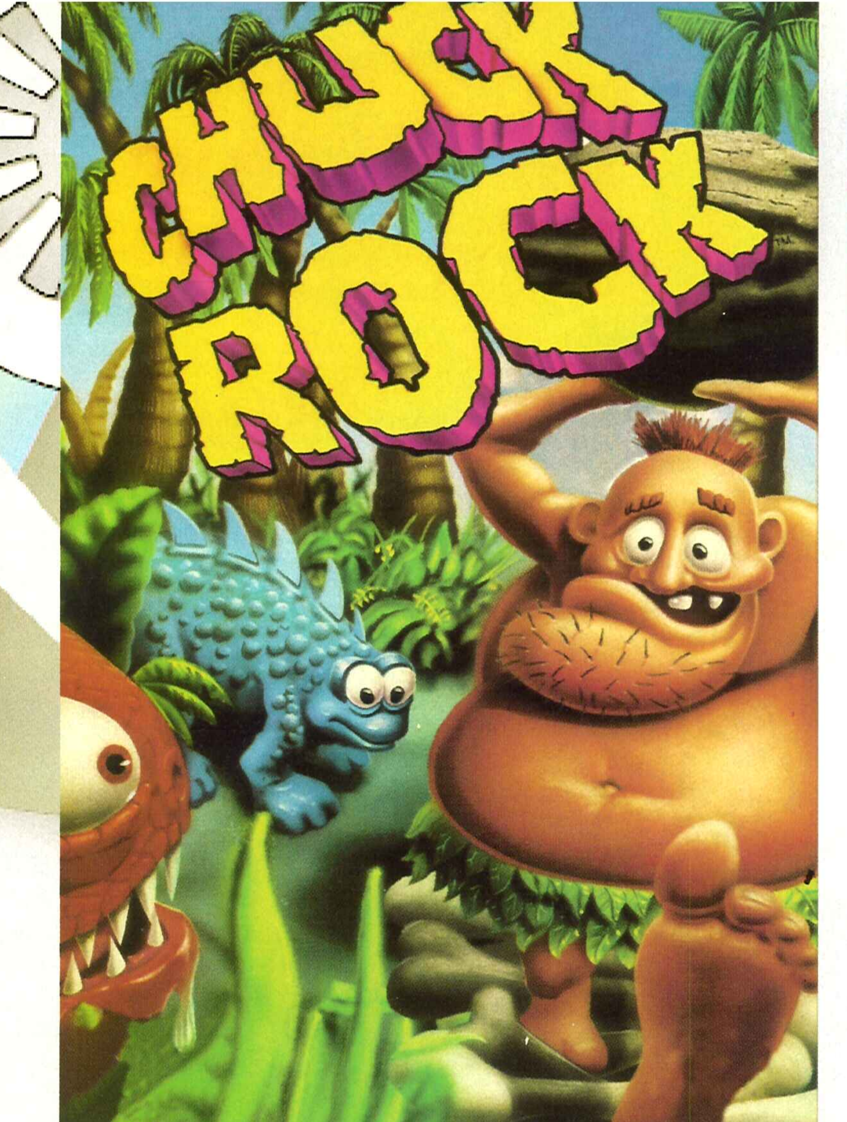
® Trade Mark registered by ADIDAS S.A.R.L. (France)



LOS SUPERBALONES

DISTRIBUIDOR PARA ESPAÑA: EUROJUGUETES, S.L.

SYNTIME



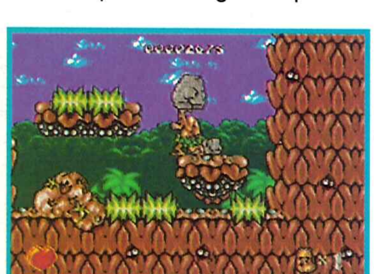




CHUCK ROCK
Plataformas prehistóricas

Compañía: Imagesoft
Tipo de Juego: Plataformas
Grupo de programación: Core Design

Acertadamente, Sega ha decidido que el cavernícola más famoso de la historia del videjuego acompañe al resto de los CD's en septiembre. Hace ya casi un año que este personaje apareció en la Mega Drive, y desde entonces su popularidad se ha mantenido intacta, gracias a la aparición de la esperada segunda parte







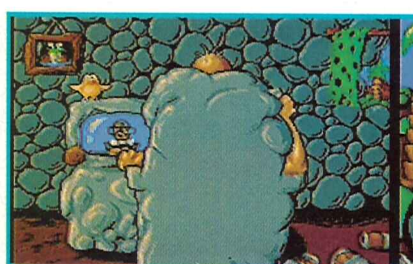
(que saldrá al tiempo en Mega Drive y en Mega CD).

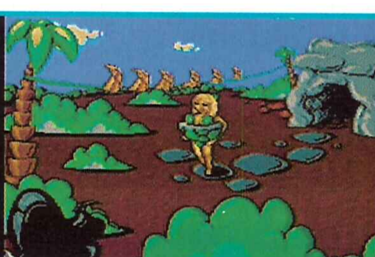
Todos conoceréis la historia (o la prehistoría, mejor dicho). Chuck es un simpático Hombre de Neanthertal con una mandibula tan prominente como su barriga. Una triste mañana, su bella mujercita es secuestrada por un ligón de barra, a la manera de la época, por supuesto: porrazo en la cabeza y tirón de pelo. Nuestro amigo Chuck buscará a su media naranja entre plataforma y plataforma, con la ayuda de un arma mortifera: su poderosa barriga, a prueba de todos los materiales conocidos. Como veis, las diferencias apenas existen entre esta versión y la original. Tan solo un mayor empeño en el nivel técnico matiene las distancias.

Valoración

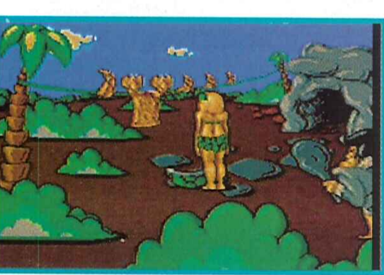
La reedición de algunos clásicos de Sega para CD parece casi obligada. Si además se introducen algunas novedades, aunque sean referidas a aspectos técnicos, ya tienen mucho ganado. Chuck Rock se encuentra exactamente en ese caso. Un gran juego, al que no vamos a descubrir a estas alturas.











FINAL FIGHT

Acción sin límites

Compañía: Capcom
Tipo de Juego: Acción
Grupo de programación: Capcom



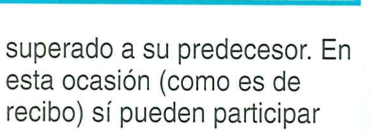




Este juego fue uno de los primeros que llegó a nuestras manos en versión commpacto, y desde entonces no hemos parado de alucinar con esta maravilla.

Cuando acaba de aparecer en el marcado japonés la segunda parte de esta serie en Super Nintendo, la salida en España de esta versión colmará la ansias de lucha de los fans del beat'em up. Hay que decir en honor a la verdad que la conversión para Mega CD del clásico de Nintendo ha superado a su predecesor. En esta ocasión (como es de recibo) sí pueden participar dos jugadores a la vez, y formar una pareja eligiendo entre los archiconocidos Guy, Cody y Haggar.





El escenario se divide en seis alucinantes fases repletas de sorpresas, con un extenso repertorio de enemigos de todo tipo. Además, el programa cuenta con las inevitables fases de bonus y un nuevo modo de juego no apto para cardíacos: el Time Attack. En esta opción, uno o dos jugadores retan a toda la banda de enemigos a un tiempo, en un auténtico catálogo de golpes y llaves comprimidos en un sólo escenario. Tan solo la alucinante introducción del juego ya revela la calidad de lo que vendrá después.

Valoración

De nuevo, un alarde de calidad técnica por los cuatro costados. Los movimientos de los personajes han sido muy mejorados, la banda sonora es bastante meritoria, y se han conseguido unos efectos de sonido contundentes y apropiados. La jugabilidad y manejabilidad de los personajes es impagable.











JAGUAR XJ220

...A velocidad de vértigo

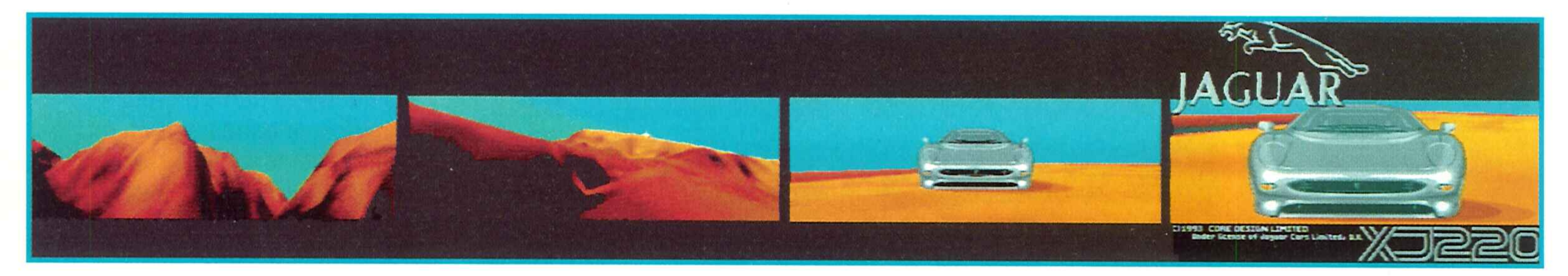
Compañía: JVC
Tipo de Juego: Deportivo
Grupo de programación: Core Design



Desde el principio de los tiempos (de los videojuegos, claro) los cartuchos automovilísticos siempre han tenido un sector de público muy determinado. Por esta razón, Sega no ha dejado pasar la aparición de este soporte, para incluir un "juego de coches" totalmente alucinante.

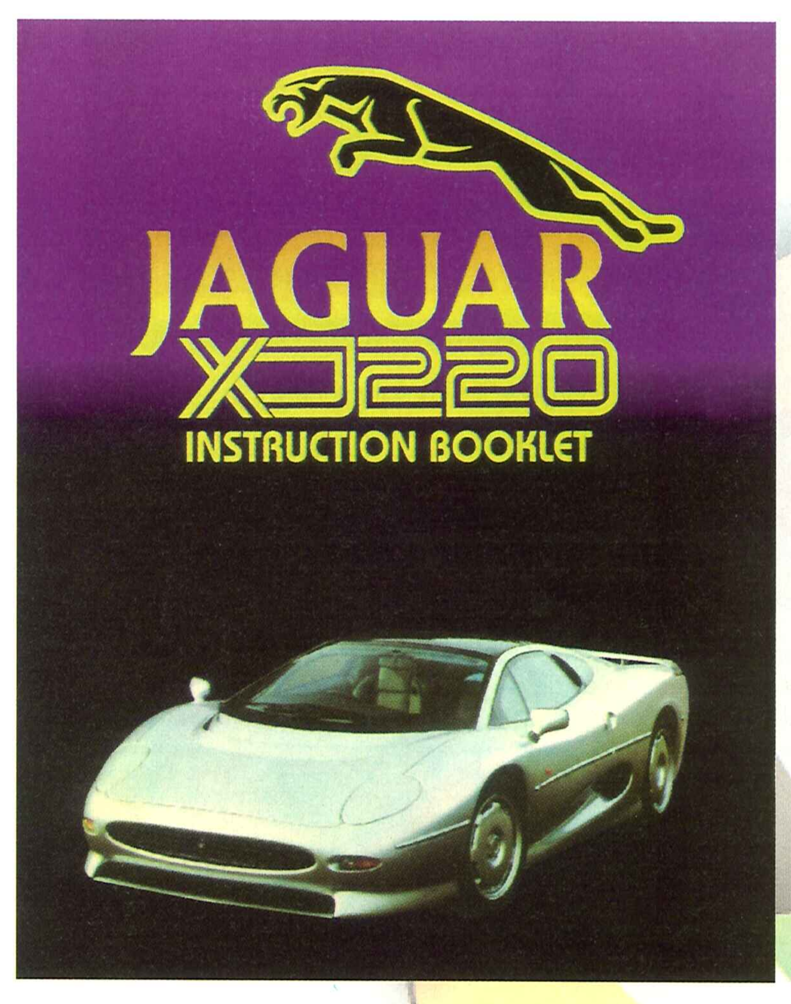
Jaguar XJV220 llega con la garantía de Core, una de las compañias puntales en cuanto a Mega CD se refiere. Este compacto contiene todo lo que se le puede pedir a un programa de este tipo. De momento, cuatro modos de juego que incluyen una opción donde se pueden crear los circutos a gusto del consumidor. Por supuesto, no faltan las pertinentes opciones mecánicas, con un completo taller de reparación para realizar una puesta a punto en toda regla.

En las pruebas del Grand Prix, el programa dispone de 16 circuitos diferentes y diez bólidos a cuál más espectacular. Y cómo no, la posibilidad de participar dos jugadores a la vez con la pantalla de juego dividida, sin que ello reste vistosidad a ambos recorridos. Como bien te puedes imaginar, un verdadero deleite para aquéllos que amen la velocidad y el riesgo.













Valoración

La excelente calidad gráfica del compacto es la primera impresión que se puede sacar en claro. La utilización súper-suave del scroll parallax y la notable definición de los gráficos no dejan lugar a dudas. Todo ello acompañado de un sonido muy espectacular y realista. Y si se le añade un gran control del auto, creo que todo queda dicho.

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET



DINAMIC MULTIMEDIA

Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles



PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.
Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



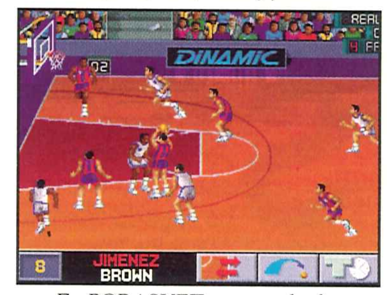
Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...
Provincia.......................................Código Postal...................
Fecha de nacimiento........../........../..........DNI.........................
Teléfono..
Firma:

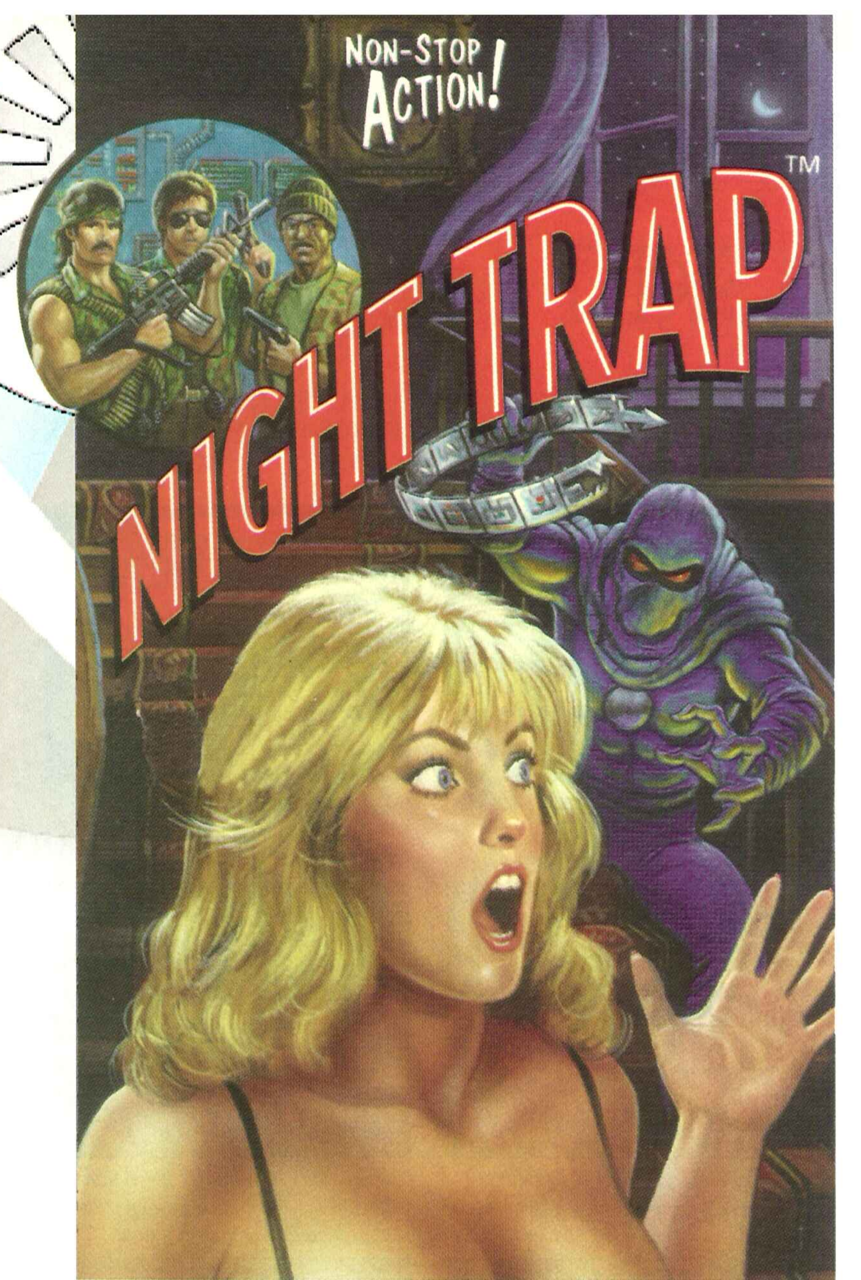
FORMA DE PAGO

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express

Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../........../..........

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:
DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.



NIGHT TRAP

Noche de miedo

Compañía: Sega
Tipo de Juego: Aventura interactiva
Grupo de programación: Digital Pictures

Si alguna vez habéis soñado con participar en una película "de miedo", ha llegado vuestra oportunidad. Night Trap constituye todo un experimento en cuanto a videojuegos se refiere. El único antecedente que se ha dado hasta ahora ha





sido el Seven Guest para PC. Y como toda novedad, su aparición ha estado precedida de polémica: en Inglaterra se ha convertido en el primer juego "para mayores de 15 años", por sus supuestas escenas violentas.

El caso es que este compacto es, prácticamente, un film.

Cinco chicas jóvenes han sido invitadas por la familia Martin a pasar un fin de semana. En medio de una gran diversión y jolgorio, nadie aprecia la intrusión de unos extraños personajes enmascarados que no llevan muy buenas intenciones. Bueno, tanto como nadie... Vosotros tenéis la posibilidad de observar todo lo que ocurre en los distintos

departamentos de la casa, y tratar de atrapar a los personajes no invitados, activando las trampas que hay en todo el edificio.

No hay un sólo momento para distraerse con las entrañables escenas familiares. La pérdida de unos segundos puede ser fatal.



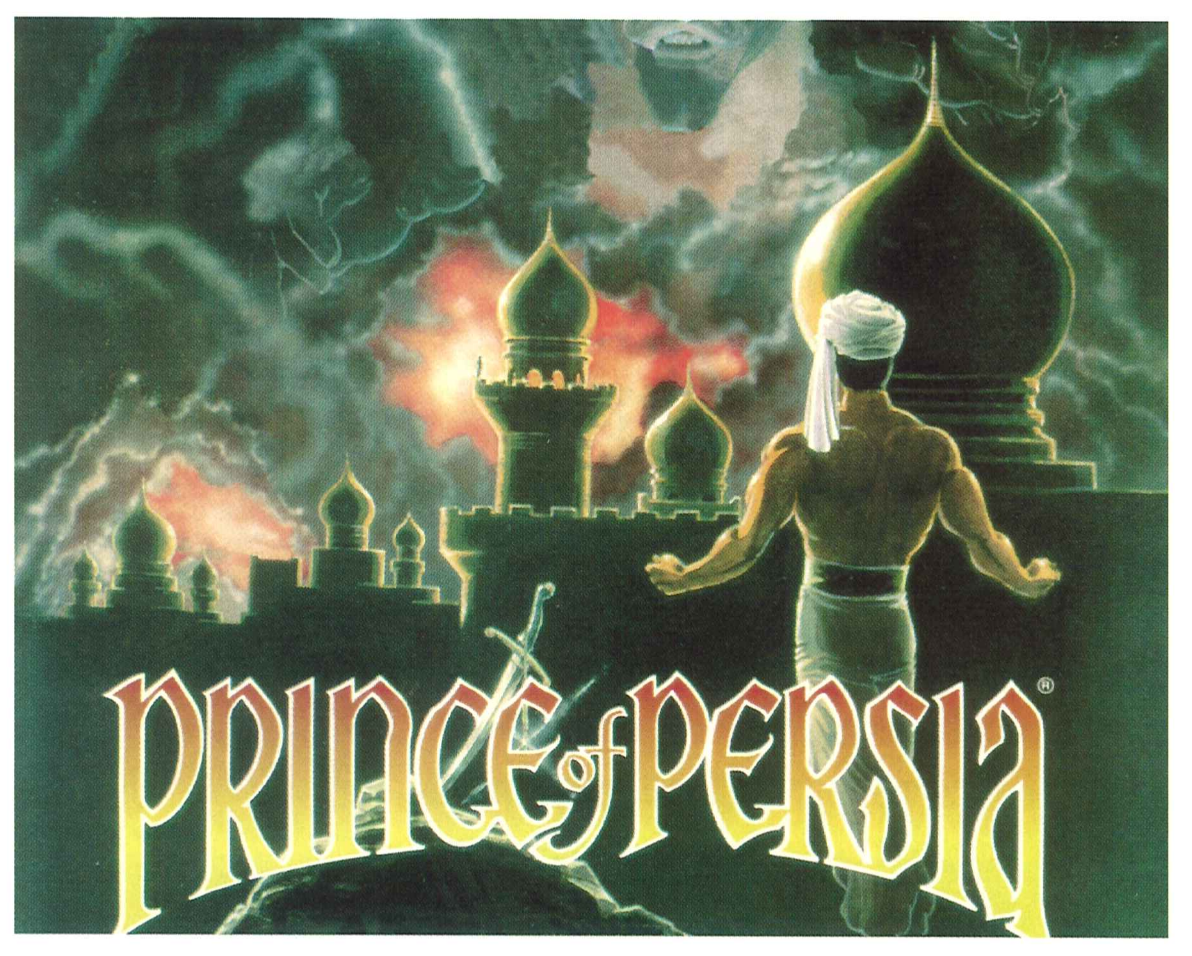
Valoración

¿Cómo se pueden calificar unos gráficos, que no son gráficos, sino digitalizaciones? Pues bien, como si de una película se tratara, durante todo el juego podreís disfrutar de imágenes reales, por lo que la calidad técnica está fuera de toda duda. En cuanto a lo demás, hay que decir que es un juego atípico, y por ello seguro que no va a pasar desapercibido.







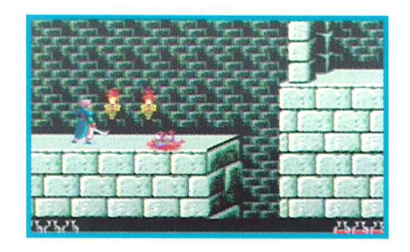
PRINCE OF PERSIA

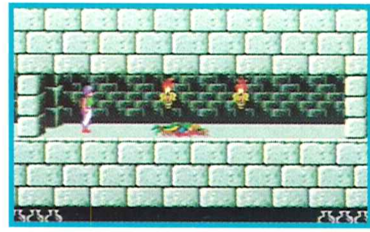
Un clásico para Mega CD

Compañía: Broderbund
Tipo de Juego: Plataformas
Grupo de programación: Sega Enterprises

Naturalmente, Prince of Persia debía tener una versión en Mega CD. La historia ya la conocéis. En el Oriente, un príncipe destronado se embarca en una extraordinaria cruzada, con el fin de rescatar a su prometida. En su aventura, recorrerá mazmorras, palacios y se topará con todo tipo de personajes de su época.

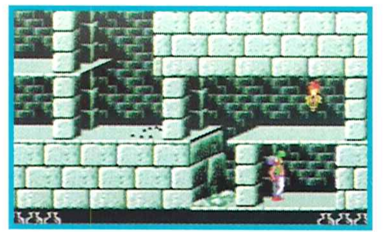
Como en las anteriores versiones, el juego combina las plataformas con la aventura y ciertos momentos de acción. El compacto contiene el sobresaliente nivel de las versiones en los 16 bits y además cuenta con una impresionante introducción de más de cinco minutos, y un mayor realismo en los aspectos sangrientos.



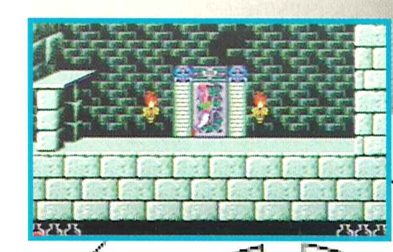


Valoración.

Una vez más, la creación de Jordan Mechner destaca por su alucinante animación. Los movimientos de los personajes son de lo mejorcito que se haya podido plasmar en una pantalla. Por lo demás, la dificultad acostumbrada de otras ocasiones y un excelente nivel técnico. Diversión más que asegurada.











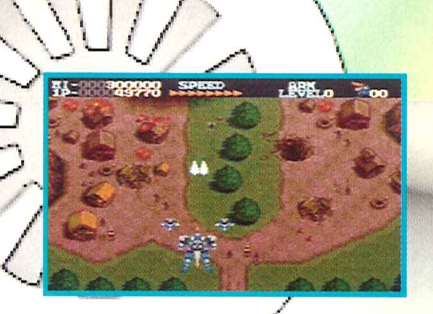




ROBO ALESTE

El inevitable shoot'em up

Compañía: Compile
Tipo de Juego: Shoot'em up
Grupo de programación: Compile



Y es que no podía faltar. Os presentamos un matamarcianos puro y duro con ciertas reminiscencias "chinakas". Sí, porque después de una larguísima introducción donde se pretende ofrecer una historieta en la que se mezclan diferentes lugares y épocas, nos encontramos con un clásico shoot'em up.

Al igual que en su homónomo de Super Nintendo (Super





Aleste), se trata de un compacto que utiliza la perspectiva aérea y el scroll vertical, aunque el nivel de este último no llega a las altas cotas de otra versión.

Sin embargo, esta vez el protagonismo de la acción no recae en una nave, sino que se trata de unos curiosos "robots" dentro de los cuales se esconden dos valientes muchachos y una bella señorita, con ganas de complicarse la vida para salvar la tierra. En frente de ellos







tendrán al ejército de "brutos mecánicos" más poderoso del futuro. El caso es que hay ciertos aspectos que nos recuerdan a nuestro querido y olvidado Mazinger Z.

Por supuesto, no faltan los diferentes tipos de armas, fases y demás elementos típicos de estos juegos.





Valoración.

Si lo comparamos con el Super Aleste, el compacto sale perdiendo. Valorandolo por si solo, es un juego divertido, rápido y con un nivel técnico más que aceptable.

Como en algunos programas de Mega Cd, lo mejor de todo, probablemente, sea la música. De todos modos, los amantes del shoot´em up clásico, con scroll vertical, disfrutarán de lo lindo con él.

Multitud de fases, enemigos y armas diversas son algunas de sus cualidades. Además, cuenta con la original virtud de estar protagonizado por un robot. Y eso siempre es admirable.





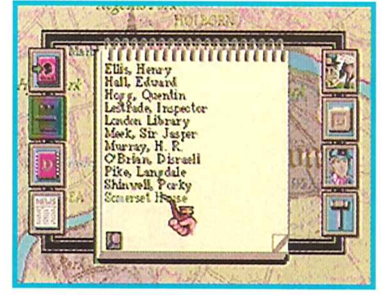
SHERLOCK HOLMES

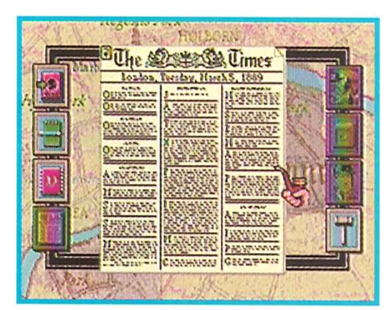
Elemental, querido Watson

Compañía: Sega
Tipo de Juego: Interactiva
Grupo de programación: Sega

Unos cuantos casos por resoslver no suponen ningún problema para el afamado Sherlock Holmes. Pero, ¿seríais vosotros capaces de solucionar misterios y desfacer entuertos? Pronto tendréis la oportunidad de comprobarlo.

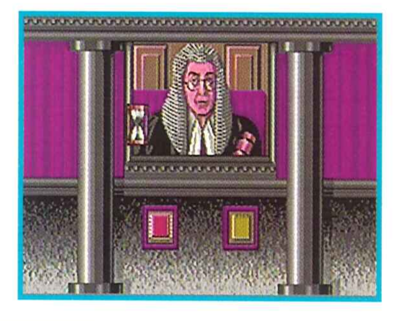
Siguiendo la misma línea del Night Trap, Sherlock Holmes Consulting Detective nos ofrece un auténtico film de intriga, en el que nosotros somos los encargados de escribir el guión. A través de imagenes reales u otro tipo de digitalizaciones, la labor del jugador consiste en investigar, basándose en los datos que le ofrece la máquina. De esta forma, se tiene acceso a las noticias del Times, a las notas del propio Sherlock, declaraciones de sospechosos y, cómo no, a la lógica aplastante del entrañable Doctor Watson. Todo el desarrollo está siempre a merced de los caminos que el detective (es decir, nosotros) siga en la investigación. Eso sí, espero que a España llegue una versión traducida, o, al menos, las instrucciones sean lo suficientemente completas. De otro modo, los que no dominen el inglés van a necesitar mucha intuición para resolver los casos.

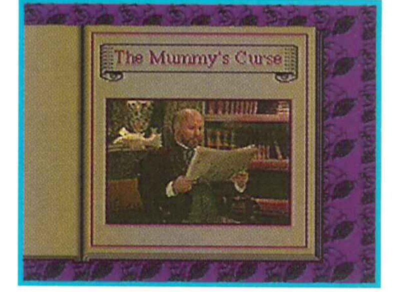




Valoración

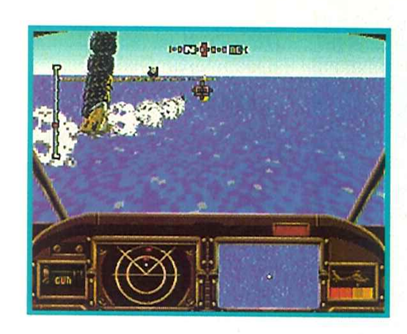
Al igual que sucede con el Night Trap, este compacto no corresponde a los cánones que todo el mundo tiene sobre un vídeo juego. De todos modos, la trama es siempre interesante, y por ello se convierte en un programa muy recomendable para los amantes de las intrigas al más puro estilo Agatha Christie.













THUNDER HAWK

Una explosión de calidad

Compañía: Sega
Tipo de Juego: Simulador
Grupo de programación: Core Design

Inmejorable es la palabra que mejor define la conversión que la excelente compañía inglesa Core ha realizado del Thunderhawk, un juego que ellos mismos habían creado para Amiga hace unos cuantos meses. Este compacto deja a la altura del betún todos los amagos de simulador que se habían realizado para consolas. Además, esta vez ni siquiera se trata de un avión, sino de un alucinante helicóptero al más puro estilo Desert Strike.

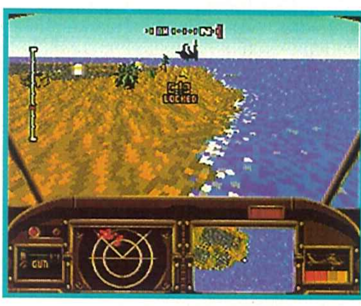




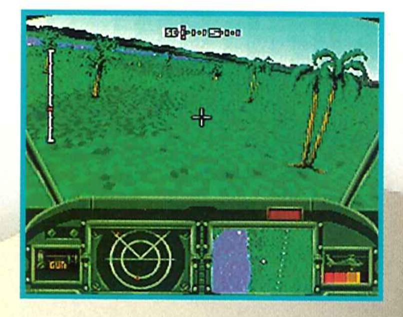














Por fin se han solucionado todos los problemas que arrastraban este tipo de juegos en las consolas. Los gráficos son sobresalientes, con alucinantes imágenes digitalizadas y un colorido más que aceptable.

Pero lo más importante es que se ha solventado el dichoso problema del movimiento del aparato de una forma brillante, utilizando un scroll rápido pero muy suave, con acercamientos y rotaciones a lo Modo 7 y una manejabilidad sublime. Y por añadidura, los objetivos son claros y concretos, hay numerosas misiones a elegir y un radar súper funcional.





Valoración

Aparte de todas esas virtudes que os hemos contado, y que os aseguro son veraces como la vida misma, hay un par de aspectos que no se pueden dejar pasar: el sonido FX es muy real y espectacular, y la música (¡qué música!) sólo es superada por la banda sonora del Batman Returns. Por cierto, no se os ocurra perderos los riffs de guitarra al más puro estilo Van Halen.

Los inagotables expertos de la compañía Core han sido los encargados de realizar para este soporte la particular historia del hombre lobo creada originalmente por Psygnosis. Tras el notable éxito alcanzado en las consolas pequeñas de Sega, Wolfchild parte como uno de los grandes favoritos en esta parrilla de salida que supone el lanzamiento del Mega Cd.

Y es que no podía ser de otra forma, con un protagonista tan voluntarioso y original. El joven en cuestión ha tenido la enorme desgracia de ver cómo asesinaban a su familia y secuestraban a su padre. Para solucionar tal desaguisado e ir en busca de los malvados raptores, no ha tenido mejor idea que someterse a un revolucionario experimento, tras el cual se ha convertido, nada más y nada menos, que en un hombre lobo. Con una fuerza y agilidad sobrenaturales, y un aspecto completamente impresionante, se embarcará en una peligrosa cruzada, en la que deberá enfrentarse a todo tipo de trampas y extraños seres mutantes, a través de nueve alucinantes y apasionantes fases. Durante las mismas, el peligro y el riesgo serán sus únicos compañeros, pero el recuerdo de su padre hará que siempre continúe adelante.

Como no podía ser de otra manera, el compacto cuenta con una introducción sublime, en la que podremos disfrutar de la historia del desgraciado muchacho y su increíble transformación en ese extraño híbrido. Acción, golpes y algunos momentos de plataformas completan el recorrido de este peculiar héroe.



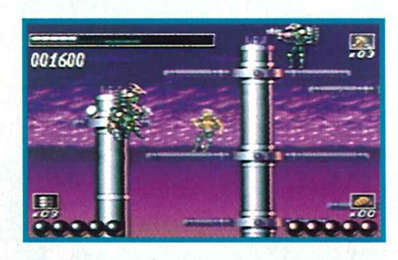
WOLFCHILD

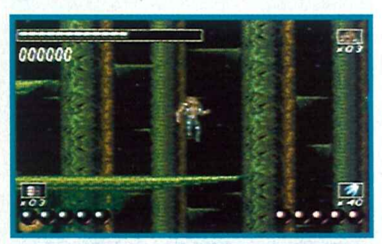
Lobo Hombre en... CD

Compañía: Sega
Tipo de Juego: Acción
Grupo de programación: Core Desing

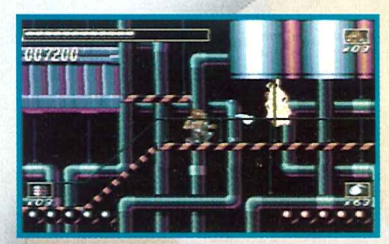
Valoración

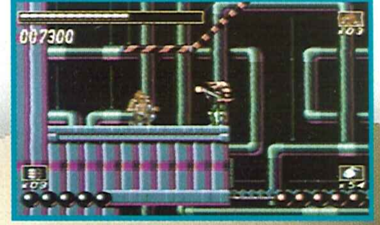
Un juego de acción y plataformas que continúa la línea de las anteriores versiones para Master y Game Gear. El nivel técnico es algo irregular, combinando algunos aspectos interesantes con otros bastantes discretos. Aún así, como buen juego de acción que es, mantiene la diversión y la emoción constantemente.

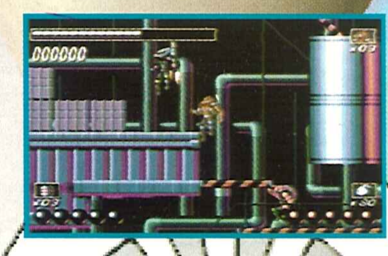


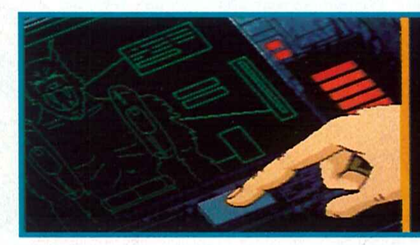














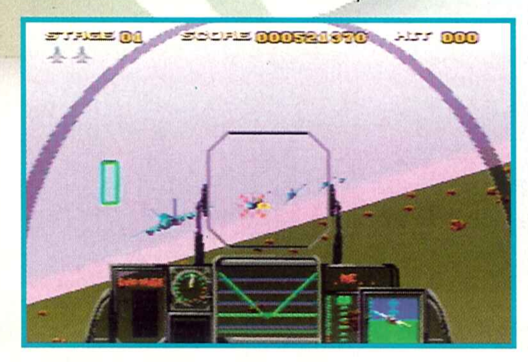




NOVEDADES Y MÁS NOVEDADES



Afterburner III *tratará de ser la réplica en CD al arcade de aviones clásico de las recreativas. Aunque sin mucho éxito.*





Sí porque no os vayáis a creer que Sega se iba a conformar con lanzar esos diez titulazos. Aquí tenéis el resto de los compactos que harán su aparición junto al soporte. Os recomiendo que no perdáis ni uno solo de ellos de vista.

Aventura.

Al mismo tiempo que aparece la primera parte de **Sherlock Holmes,** también verá la luz una segunda versión, conservando, por supuesto, el mismo formato tratado con imágenes reales, aunque con muchas sorpresas como cabía esperar. Y uno de los mejores juegos de Mega Drive tampoco ha querido perderse el lanzamiento del Mega CD. **Ecco the Dolphin** tendrá su correspondiente versión en compacto, para deleite de los fans de este simpático delfín.

Uno de los programas más promocionados desde que se dio a conocer la salida de este soporte, fue el de **Drácula.** Con la garantía de Psygnosis y distribuido por Sony Imagesoft, este juego pretende "aterrorizar" a todos los que se pongan frente a la pantalla. Para conseguir un mayor realismo, se han introducido 15 minutos de la película de Coppola, distribuidos al final de cada nivel de juego.

El compacto contiene en todo momento el ambiente tétrico y espeluznante del film, y cuenta con aspectos técnicos destacables, como las rotaciones de más de 180 grados que permiten visualizar todo el escenario.

Plataformas

Dos sensacionales juegos para saltar y no parar. En primer lugar, la segunda parte de un clásico entre los clásicos, **Chuck Rock 2: the son of Chuck.**

El hijo del cavernícola está dispuesto a divertir a toda la tropa con sus alucinantes aventuras prehistóricas. Y para los amantes del cine de Spielberg, una de sus últimas producciones y también una de las más curiosas. **Hook** y un Peter Pan treintañero reanudarán su enfrentamiento en el Mega CD. ¿Quién será el vencedor? En vuestra mano está la respuesta.

Lucha

Preparaos para disfrutar con un beat'em up en toda la regla. En un futuro lejano, la última tecnología humana representada por unos espectaculares cyborgs se enfrentará a una invasión extraterrestre. Sonido de película, secuencias de animación sobresalientes y acción trepidante en todo momento son sus principales virtudes.

Su nombre: **Black Hole Assault.**





Night Striker *será sin duda uno de los juegos con más acción de cuantos prodéis encontrar para Mega CD.*







*Matamarcianos rápidos y vistosos como **Sol Feace** aguardan a los más fanáticos del compacto.*



Shoot'em up

Pero si vuestras preferencias se decantan por un coche futurista, tenéis el **Night Striker,** que contiene cierta similitud en el desarrollo de las fases de conducción con el Batman, aunque la calidad gráfica de aquél deja mucho que desear.

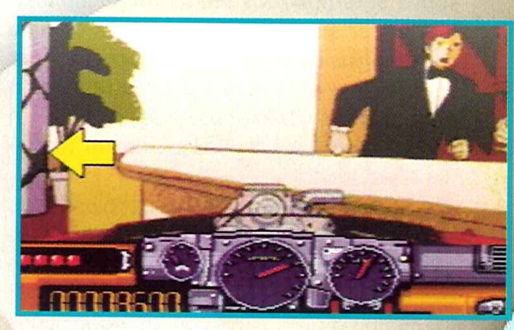
Y por último **Sol Feace,** un tradicional matamarcianos con scroll horizontal y gráficos simples, aunque muy divertido y con una música realmente entretenida.

Wolf Team.

Mención especial merece la compañía Wolf Team, cuyos lanzamientos son realmente atípicos. Animación japonesa de primera calidad, efectos especiales, rotaciones de 360 grados, acercamientos, diferentes planos, rapidez, espectáculo y violencia, son algunas de las virtudes de estos juegos.

Pero no importa lo que yo os diga, pues sólo disfrutando de estas maravillas, podréis comprobar sus posibilidades. Os aseguro que son totalmente recomendables. Muy atentos a estos títulos: **Road Avenger, Cobra Command y Time Gal.** Sólo para aquéllos que sean amantes de lo prohibido.







Road Blasters FX *o Road Avenger -según el país- es el espectacular juego que vendrá junto al Mega CD.*

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato.** Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo.**

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#



Tras las huellas de los dinosaurios

Jurassic Park, pronto en tu pantalla

La pasión por los dinosaurios está pegando fuerte y las consolas, por supuesto, no podían escapar a una moda tan arrasadora. Por eso, tanto Sega como Nintendo se han preocupado a fondo de que ninguno de sus usuarios se quede sin su versión correspondiente. Desde Game Boy hasta Mega CD, todas, absolutamente todas las máquinas albergarán dentro de unos meses a estos "lagartos terribles" en apasionantes cartuchos de los que Hobby Consolas os anticipa las primeras pantallas.

Pins, camisetas, posters, llaveros, juguetes, videojuegos... todo vale cuando se trata de imponer una moda. ¿El detonante de este repentino interés por el desaparecido mundo de los dinosaurios? Ya lo conocéis todos: la última súper producción de Steven Spileberg: Jurassic Park.

Sin escatimar medios.

Cuando hace dos años Michael Crichton sacó su historia a la luz ni él mismo podía imaginarse el alcance que llegarían a tener sus sueños sobre dinosaurios en un mundo humano.

El que sí que vió todo el potencial de la novela fue Spielberg, quien no quiso perder la oportunidad de hacerse con una licencia para pasar al celuloide las aventuras narradas por Crichton. El genial director se hizo rodear del mejor equipo de efectos especiales y los puso a trabajar sin descanso en el ambicioso proyecto. El resultado ha sido la película más cara de la historia.



La explotación comercial y la promoción de la película se han basado en animar las espectativas fomentando el creciente interés por los dinosaurios de la forma más sencilla posible: invadir el mercado de productos relacionados con estos extintos animales.

La enorme aceptación de estos productos y el revuelo levantado por la película han "obligado" a las grandes productoras de videojuegos a ponerse en marcha con enorme celeridad para conseguir la licencia del año. El resultado ha sido una colección de juegos alucinantes que prometen romper con todo.

Parque Jurásico: el juego.

Sega ha puesto a trabajar en el proyecto a su propio equipo de programadores para realizar las versiones de sus tres consolas. Sin embargo Nintendo ha ¿preferido? dejar en manos de



en la organización y control de un moderno parque de diversiones. Lo peligroso es que las atracciones del parque son ¡dinosaurios vivos!.

Un gran avance en la ingienería genética ha permitido reproducir a esta enormes criaturas que ahora se encuentran fuera de control en una pequeña isla a la que han acudido unos cuantos visitantes.

Un eminente paleontólogo, el doctor Grant ha quedado abandonado en medio de la jungla mientras que el resto de la gente se ha cobijado en el Centro de Visitantes.

Si Grant quiere conservar la vida no le quedará más remedio que atravesar la jungla manteniendo una lucha feroz con sus habitantes. Los rápidos Velocirraptors, los incasables compsognautus o el terrorífico Tiranosaurus perseguirán a nuestro protagonista por cada uno de los rincones de la isla.

Hasta aquí, todas las versiones mantienen un hilo común, a partir de este punto, cada una de ellas pone una nota distintiva de personalidad propia.

Aunque, eso sí, todas siguen el mismo parámetro: Acción sin límites.'



Ocean todos los preparativos.

En cualquier caso, sea quien sea el programador, se ha respetado el argumento principal de la novela: un fallo en el ordenador central ha provocado un tremendo caos

SUPER NINTENDO

Bestias para el Cerebro de la Bestia

Los 16 megas con los que Ocean ha eleborado este cartucho parecen estar aprovechados al máximo. Para que os hagáis una idea, el cartucho incluye escenas directamente digitalizadas de la película. Y del mismo lugar han salido la escalofriante música y los rugidos de los dinosaurios. Además se usan rotaciones de los 256 colores de los que es capaz el Cerebro de la Bestia.

El argumento es el de siempre, pero la tónica varía. El Dr. Grant debe atravesar seis fases de distinto desarrollo y variado objetivo que le obligarán a recorrer cada uno de los rincones de la isla. Para abrir boca se encontrará con el difícil rescate de Lex y Timmy, los dos niños, que con él, han quedado perdidos en la jungla.

Eliminar huevos de velocirraptor, poner en marcha el ordenador central o escapar de la isla serán cuestiones que requerirán algo más que valor.

Las fases del juego están interrelacionadas entre sí, de tal modo, por ejemplo, que una llave encontrada en la jungla puede abrir una puerta vital en el Centro de Visitantes.



La perspectiva varía según sea la zona en que se desarrolle la acción. Siempre que sea al aire libreserá aérea, mientras que dentro de recintos cerrados, frontal.

Continuas variaciones de perspectiva, terrorífica ambientación, continua sensación de agobio... En definitiva, un juego pensado, programado y resuelto para que os sintáis parte activa de esta apasionate odisea jurásica. ¿Lo conseguirá?. Apuesta por ello.





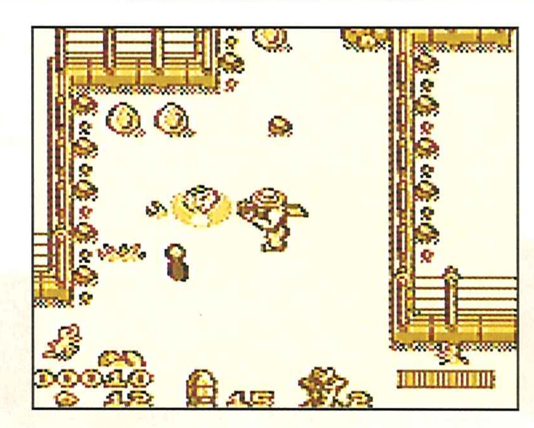


Una Apasionante Aventura entre Dinosaurios

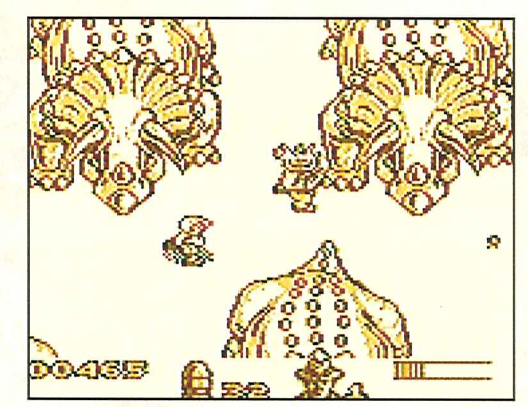
La pequeña de Nintendo no ha querido quedarse fuera del reparto de dinosaurios. Y tampoco se ha conformado precisamente con "pequeñeces". Ocean ha conseguido introducir en su mini-pantalla criaturas del tamaño de un T-Rex y de la rapidez de un velocirraptor.

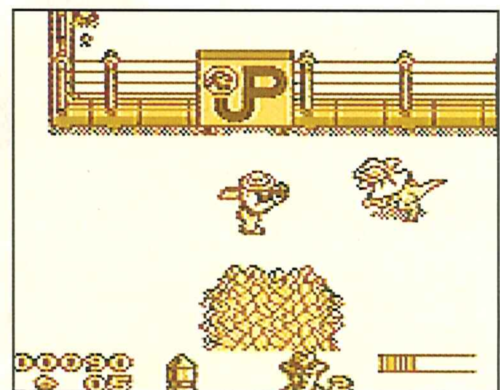
De hecho las versiones de N.E.S. y Game Boy son prácticamente iguales, (siempre que dejemos de lado la cuestión de los colores, claro), y los dos cartuchos mantienen mapeados y dinámica casi indénticos. Pasamos a hablar de ellos.

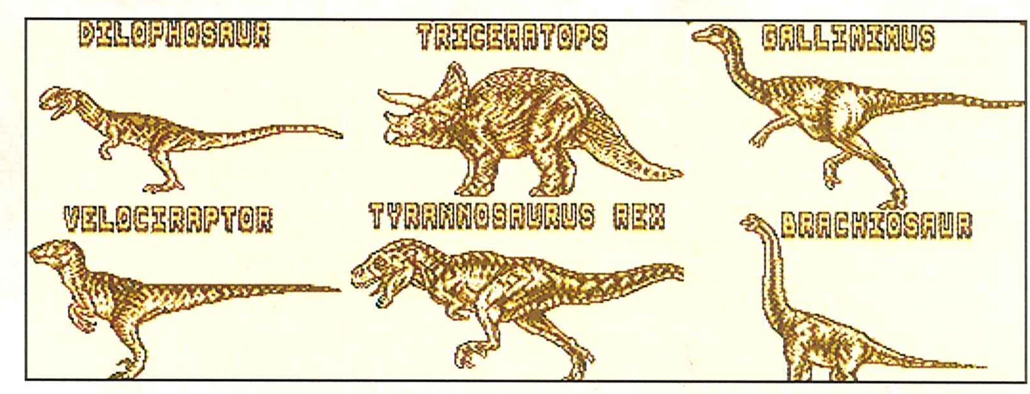
El protagonismo del juego se lo siguen repartiendo a partes iguales el Dr. Grant y

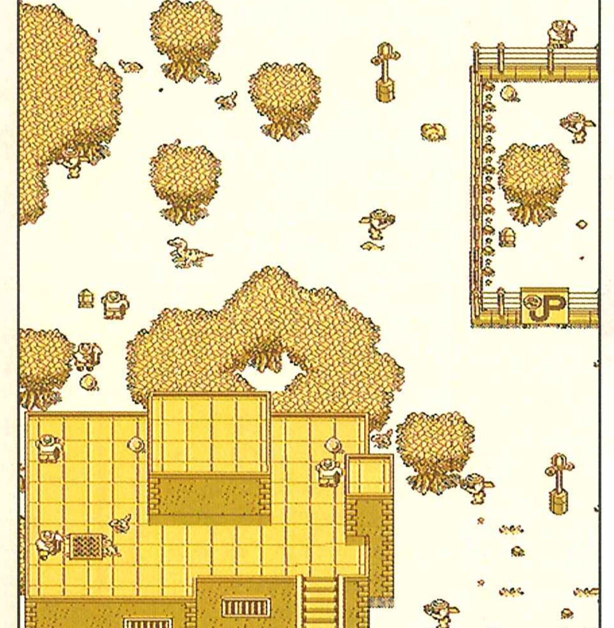






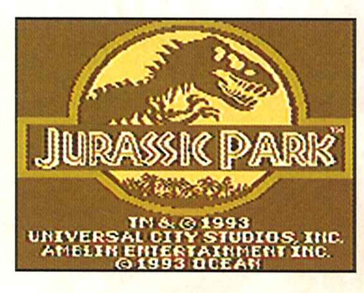






Las versiones de N.E.S. y Game Boy serán prácticamente idénticas. Y es precisamente en esta última donde Ocean parece haber logrado mayores niveles de espectacularidad.

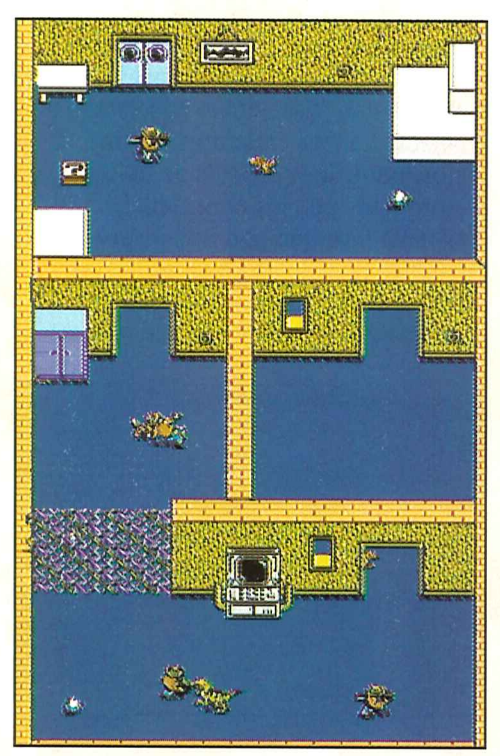












y los dinosaurios. Sólo que en esta ocasión el matiz aventurero queda más patente que en las otras versiones.

La perspectiva aérea que preside todo el juego, -muy al estilo Zelda-, permite un gran campo de visión y muchas opciones de elección.

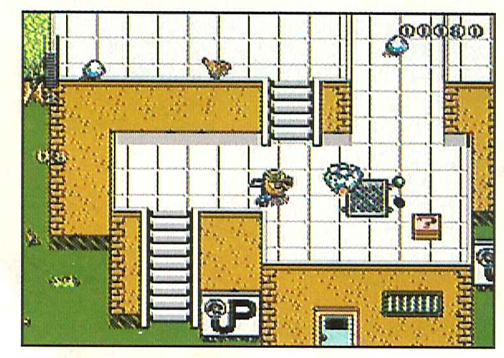
En cuanto a la historia, es básicamente la misma que en los demás cartuchos: nuestro sufrido paleontólogo tiene que reparar, él solito, el caos en que se ha convertido el Parque Jurásico.

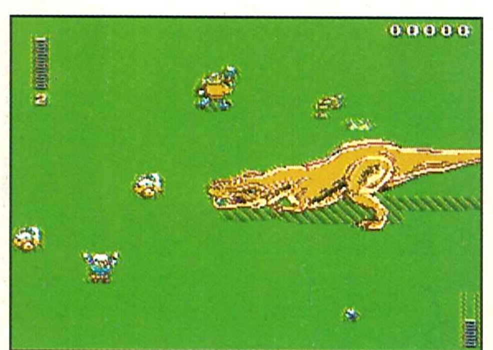
Esta reparación de urgencia pasa por la resolución de seis complicadas fases que se distinguen entre sí por la consecución de una acción en concreto, aunque en realidad hay que realizar mil y una operaciones antes de finalizarla con éxito.

Así, y por poner un "pequeño" ejemplo, si la primera fase consiste en rescatar a Timmy de una estampida de Triceratops, antes tendrá que recoger todos los huevos de raptor que haya por la zona, localizar la tarjeta de acceso al ordenador, conectarlo y llegar a la puerta de la zona de estos mastodónticos herbívoros, remar por un traicionero rio, atravesar el recinto de los dilophosaurios, salvar a Lex de las garras del T-Rex, reactivar el ordenador, coger aire y... ¡empezar a jugar de verdad!

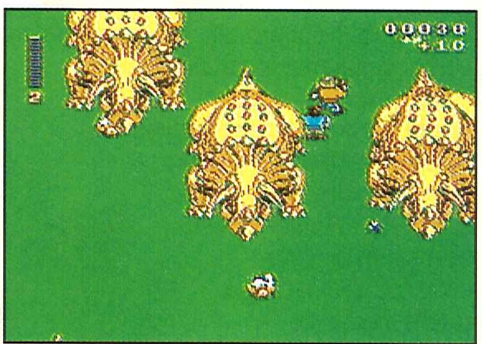
La lista de misiones del pobre paleontólogo parece no tener fin. Menos mal que contará con alguna que otra ayuda, como bombas de humo, una pistola con cuatro disparos diferentes, tarjetas-llave y árboles donde esconderse.

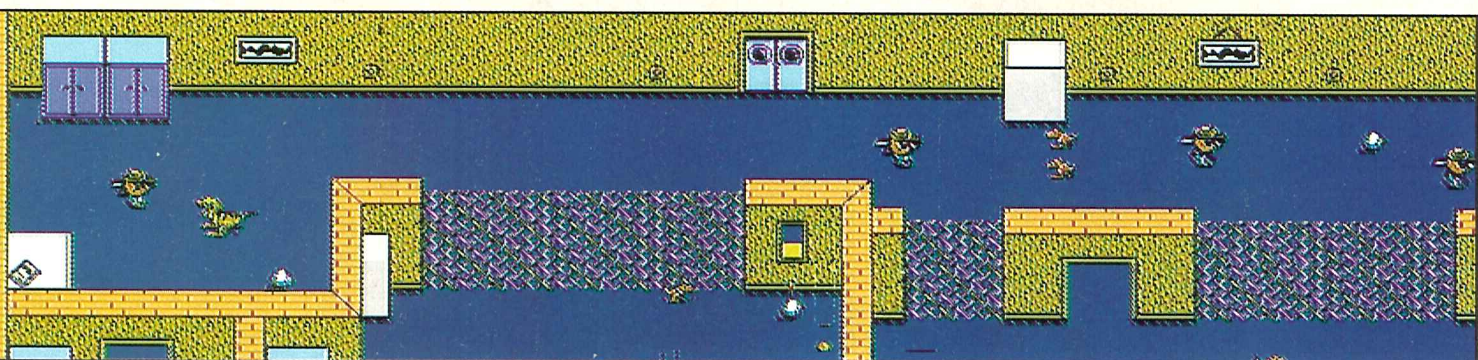
Como véis, el tema promete. Y no sólo para N.E.S. Porque esto en Game Boy...





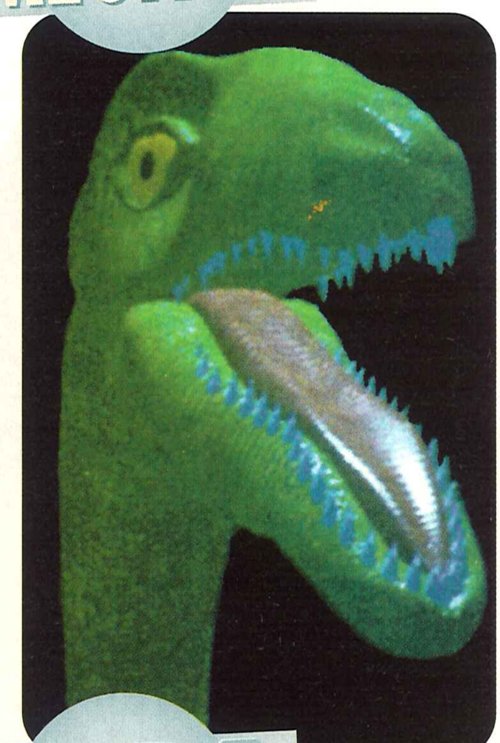






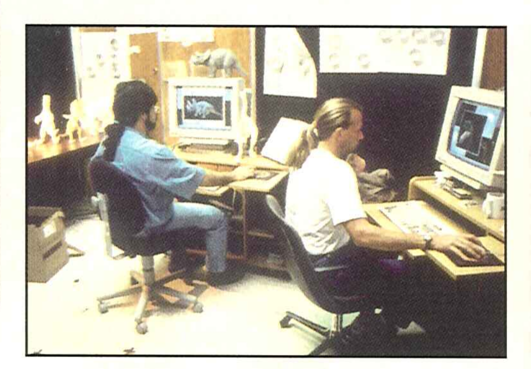
SEGA MEGA CD

Pensado para los más exigentes



Si el juego de Mega Drive promete ser alucinante, no podéis imaginar hasta dónde puede llegar su adaptación a CD. En su programación se han utilizado las más modernas tecnologías, ilustradores, guionistas, especialistas en gráficos y un estudio de sonido especial. El sistema Tru Video, la calidad acústica del Q-Sound y la tecnología SuperMac le convierten en un programa estrella.

Esta versión del Jurassic Park es un juego tridimensional de perspectiva frontal de gran realismo en el que se incluye una gama completa de bandas sonoras digitales en estéreo con una increíble colección de efectos especiales. Los "artistas" del estudio han estado en contacto con los creadores de los dinosaurios de la película de Spielberg y han contado con los consejos del eminente paleontólogo Robert Bakker. El resultado ha sido un juego en el que sentirse parte activa de la acción no necesita grandes dosis de concentración.





SEGA GAME GEAR

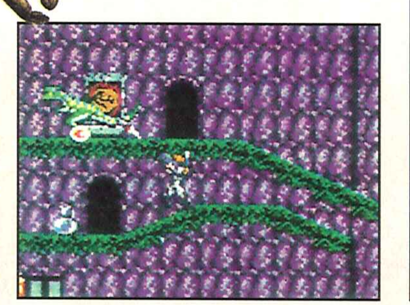
Dinosaurios de Bolsillo

Pocas cosas sabemos de la versión para la portátil de Sega. Aunque seguro que es lo suficiente como para poner los dientes largos a cualquiera.

La historia es la misma que en la versión de Mega Drive, pero el objetivo del juego difiere substancialmente. En esta ocasión el Dr. Grant debe reparar las verjas electrificadas de contención y guiar a cada dinosaurio al interior de su recinto.

Para ello cuenta con cuatro armas de diferente potencia que aturden a los animales durante un periodo de tiempo. La acción se desarrolla a lo largo de cinco fases con un dinosaurio protagonista en cada una. Pero no penséis que sólo váis a ver a cinco de estos bichejos prehistóricos.

Hasta quince especies distintas de dinosaurios harán lo imposible por complicar vuestra tarea. Desde el enorme Brachiosaurio, hasta el pequeño Compsognatus. En fin, una delicia. Esperamos.

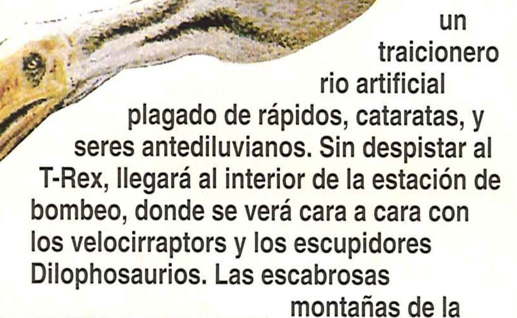








Dinosaurios de 16 megas



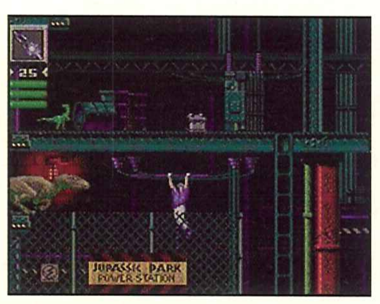
Los chicos de Sega no han escatimado medios a la hora de hacer su versión para la Mega Drive: 16 megas, siete largas fases y mucha acción son la tarjeta de presentación de un juego que va a entrar en el mercado con la intención de romper. Y será fácil que lo logre, teniendo en cuenta el despliegue técnico realizado.

El argumento no deja de ser la típica historia en la que el héroe tiene que rescatar a sus amigos de las garras de los terribles velocirraptors.

Pero el golpe de originalidad llega al poder elegir protagonista: el heróico Dr. Grant o el sanguinario Raptor. Y en ambos casos habrá igual nivel de jugabilidad y diversión.

Ambientada con melodías tenebrosas y graznidos terribles, la aventura transcurre en una isla oscura y amenazante. Allí, Grant, abandonado en medio de la jungla, debe regresar al Centro de Visitantes.

Pero la tarea va a ser difícil. Una jungla de tupida vegetación y rocosas colinas forma la primera fase de este espectacular programa. Luego, el acoso del Tiranosaurio obligará a Grant a atravesar un traicionero rio artificial plagado de rápidos, cataratas, y seres antediluvianos. Sin despistar al T-Rex, llegará al interior de la estación de bombeo, donde se verá cara a cara con los velocirraptors y los escupidores Dilophosaurios. Las escabrosas montañas de la zona volcánica y sus lagos de lava serán sólo la antesala del auténtico reto de Grant: rescatar a sus amigos. Para ello, deberá conectar la corriente eléctrica en la estación de energía y llegar hasta el lugar donde se encuentran atrapados.



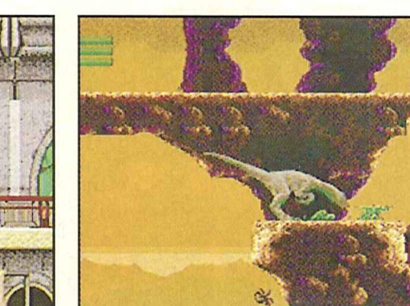


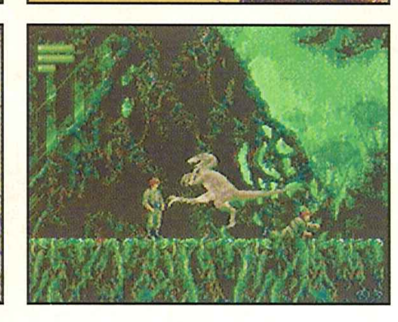


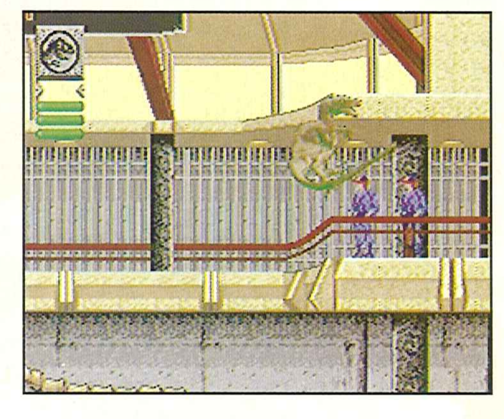
Las armas de Grant perderán parte de su efectividad en el centro de visitantes, pues los raptores han aprendido a huir de ellas.

Como véis, astucia y habilidad serán las principales bazas a jugar durante todo el desarrollo del juego. Y todo ello adornado por unos gráficos nítidos y unos movimientos muy al estilo Flashback. Sorprendentes decorados y una ambientación apropiada, lo harán irresistible para vuestra Mega Drive.









C.E.S. AIRES DE CAMBIO



Como ya os comentamos el pasado mes, entre los días 3 y 6 de junio se celebró en Chicago el C.E.S. de verano, que congregó a los fabricantes de videojuegos de todo el mundo. Como es tanta la información que recabamos, os la vamos a ofrecer en dos partes. Ahí va la primera.



ABSOLUTE ENTERTAINMENT
Grandes pretensiones

Esta firma norteamericana quiere invadir las grandes consolas de Sega y Nintendo, y para demostrarlo inundó su stand de novedades, unas más interesantes que otras. Si sois unos fanáticos de la serie del Capitán Kirk, podréis recrearos pronto con sus aventuras en **Star Trek: The Next Generation, para Nintendo y Game Boy.** Claro que algunos pensaréis que es una pérdida de tiempo trasladarse al espacio interestelar para librar batallas, cuando se pueden encontrar en nuestro planeta con **Soldier of Fortune**, para esas mismas consolas. Gracias a este cartucho, conoceréis todas las penalidades de la vida de un mercenario, y a más de uno se le quitarán las ganas de alistarse como voluntario para Bosnia...





Todos los amantes del puñetazo con sonido metálico y de la patada cibernética, por no hablar de las zancadillas intergalácticas, podréis encontrar cumplida satisfacción a vuestros bajos instintos con **Beastball** para **Super Nintendo y Mega Drive**. Este cartucho se sitúa en la línea bestiajo-nuclear del Speedball y demás salvajadas de ciencia-fricción. Ya sabéis...

Otra de las importantes novedades que nos deparará próximamente Absolute Entertainment, es **Super Battletank 2**, que en un principio aparecerá en **Super Nintendo,** para después dar el salto al **Mega CD**. Con sus 16 megas de artillería, os proporcionará cañonazos a discreción, aunque sólo se podrán apreciar verdaderamente todas sus posibilidades en **CD Rom.** En este formato os quedaréis con la boca abierta ante el despliegue de imágenes digitalizadas, efectos sonoros y todo eso que a los amantes de la acción os encanta.

Por desgracia, no todo lo que ofreció esta compañía fue tan impresionante. Un cartucho aparentemente inteligible para el público europeo, **Home Improvemente para Super Nintendo**, dejó con un palmo de narices a muchos visitantes, pese a sus imágenes digitalizadas de actores hablando de... ¡carpintería! Original sí es, desde luego, pero de ahí a lo que se entiende por un gran juego...



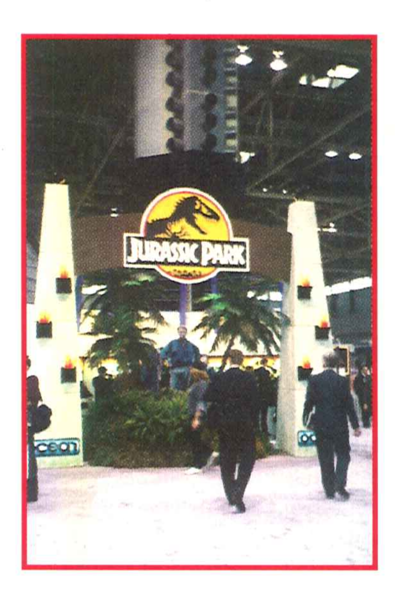
Como no podía ser de otra manera, Sega y su inseparable Sonic fueron dos de los principales protagonistas de esta gran fiesta de los videojuegos que es el C.E.S.

Para romper un poco la monotonía, también se presentó **Redline F-1 Racing para Super Nintendo**, un cartucho de carreras que no llamó demasiado la atención del público. Si queréis emprender un vuelo a vida o muerte, podréis experimentar las emociones de **Turn & Burn No Fly Zone para Super Nintendo,** un revienta aviones con modo 7 y ciertos aires de simulador.

ACCLAIM
La fecha más esperada

Todos los jugones tenemos una fecha muy especial marcada en nuestro calendario. ¿Cómo? ¿Que aún no sabéis a qué nos estamos refiriendo? Pues como sigáis así de despistados, se os va a pasar la gran oportunidad de haceros con un gigantesco cartucho como **Mortal Kombat para Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear y Game Boy.** Ahí queda eso. La gran fecha es el 13 de septiembre, que ya ha sido bautizado en los ambientes consoleros como el "Mortal Monday" (lunes mortal). Para entonces ya podéis ir preparando vuestro sistema nervioso, porque lo que se avecina es de órdago: personajes digitalizados, decorados nunca vistos hasta ahora y una animación de las que quitan el hipo en 16 megas de puñetazos a diestro y siniestro. Casi, casi, igualito que en las recreativas.

¡Pobre Bart! Con tantos deberes y tantas travesuras, se nos ha quedado dormido frente al pupitre de su habitación. Lo peor de todo es que ha entrado una ráfaga de viento por la ventana, y se ha llevado todos los ejercicios del mocosete. ¡Mosquis, qué chasco! Ahora Bart tendrá que emprender una emocionante aventura por un sinfín de escenarios, para encontrar las hojas de su



cuaderno y presentar los deberes a la mañana siguiente. Todo eso y mucho más os espera en **Bart's Nightmare para Mega Drive**. Para esta misma consola aparecerá **Terminator 2: The Movie,** con toda su carga de furia cibernética y acción sin paliativos. Asimismo, los poseedores de la 16 bits de





Sega disfrutaréis pronto de un prometedor cartucho: **Super High Impact**.

Una vez repuestos de las emociones del notición del Mortal Kombat, los usuarios de **Game Boy y Game Gear** podéis ir anotando en vuestra agenda dos interesantes títulos: **Spiderman 3 (Invasion of the Spider Slayers) e Itchy and Scratchy**. Este último presenta las aventuras de la alocada pareja de la serie de los Simpson. Las correspondientes versiones de **Super Nintendo y Mega Drive** os enzarzarán en una auténtica batalla campal con todo tipo de armas. Menos mal que siempre podréis pulverizar a vuestros enemigos con un porrazo a tiempo. Otro juego de "gato y ratón" para **Game Boy** será **Itchy and Scratchy: Teed Off,** donde estos incorregibles personajes se entretendrán un rato jugando al minigolf. El único problema es que Rasca se ha empeñado en convertir esa partida en una pesadilla, intentando liquidar a vuestro personaje con una sierra, empujándoos al vacío y haciendo otras "trastadas" por el estilo.



En esta feria se presentaron numerosos proyectos, pero pocos programas terminados.

ACCOLADE
Maullidos de diversión

Por fin se puede anunciar la inminente y arrasadora aparición de **Bubsy en Mega Drive y Super Nintendo,** con sus 16 felinos megas de animación y otros tantos niveles para engancharse a vuestra consola. ¡Algo hay que hacer para conservar las reservas de lana del planeta! Vosotros seréis los encargados de hacerlo. Para que os hagáis una ligera idea, os diremos que incluso se está preparando una serie de dibujos animados con Bubsy como protagonista. ¡Esto está que arde!





Si alguien pretende emular a Severiano Ballesteros, ya tiene una nueva oportunidad con **Jack Nicklaus' Power Challenge Golf para Mega Drive.** Opciones no os faltarán: tres campos a elegir, así como la posibilidad de jugar contra tres rivales (humanos o manejados por la consola).

Cambiando de deporte, vamos a fijar nuestra atención en ese cartucho que lleva nada menos que la firma de O Rei. Se trata de **Pelé! para Super Nintendo,** una auténtica jugada de pizarra con la que los técnicos de Accolade han querido sorprender a los jugones más avezados. ¡No se lo consintáis! Vamos a pisar el acelerador y hablar un poco de **Speed Racer para Mega Drive y Super Nintendo.** Está basado en la popular serie televisiva norteamericana, que congrega a millones de telespectadores al otro lado del charco. De momento, os podemos adelantar que como no os apretéis bien el cinturón, os vais a pegar un batacazo de campeonato.



ACTIVISION
El regreso de un grande

Activision es sin duda una de las empresas de videojuegos más veteranas, y ahora vuelve a las consolas con renovadas fuerzas y un buen número de novedades bajo el brazo. Para

El sector que tuvo mayor número de novedades fue el de los juegos de rol, que hasta ahora no había brillado en el ámbito de las consolas.



empezar, **Mechwarrior para Super Nintendo** está basado en el juego de Fasa Battletech y os pondrá a los mandos de un enorme robot acorazado, ¡desde el interior de su mecanismo! Tendréis que pensar deprisa y reaccionar aún con mayor rapidez si queréis sobrevivir a los furibundos ataques de los otros robots. Ya podéis ir acumulando potencia de fuego, porque de lo contrario...



Alien vs. Predator para Super Nintendo es una trepidante lucha entre dos bestias, a cuál más poderosa y despiadada. No, si ya nos conocemos desde hace algún tiempo...

Para algún que otro nostálgico, llegará también a las pantallas de **Super Nintendo Pitfall Harry - The Mayan Adventure** (¿os acordáis del venerable programa de Atari 2600?). En cualquier caso, si sois algo más novatos en esto de los videojuegos, os anticiparemos que se trata de un cartucho de plataformas ambientado en una inhóspita selva, con un protagonista ávido de tesoros. En esta misma vena nostálgica se sitúa **Ghostbusters II para Game Boy,** que se basa en la película de los Cazafantasmas y os encarga exactamente la misma misión que a los protagonistas de ésta: limpiar todos los escenarios de fantasmas (no me mires con esa cara, Lolocop) y engendros de diferentes tipos.

Una interesante novedad para todos los pilotos suicidas que podéis encontrar por las calles de la ciudad es **River Raid: Mission of No Return,** un cartucho que desgarrará los cielos de **Super Nintendo** con unos aviones diminutos pero matones. También hay una gorda para los amantes de la vida contemplativa: **Shanghai: Dragon's Eye para Super Nintendo.** Este cartucho está basado en un antiguo juego oriental de tablero, y consigue darle unas dosis considerables de diversión.

AMERICAN SAMMY
Fútbol yanqui

Si pensabais que el fútbol americano estaba hecho para vosotros, pero ya estabais hartos de recorrer las bibliotecas en busca de información sobre las reglas de este deporte, quedaos quietecitos en casa y encenden vuestra consola. Y es que American Sammy lo pone a vuestro alcance en **Football Fury para Super Nintendo.** ¡Se acabaron las interminables "sesiones" de manual!



ASC
Rechace imitaciones

Como pretendan hacernos creer los responsables de esta compañía que **Happily Ever After para Super Nintendo** es una gran continuación de la historia de Blancanieves, ya pueden ir pensando en otra cosa porque no creo que tengan mucho éxito. No es nada más que una pobre imitación del fantástico cuento de Disney. ¡No dudéis en rechazarlo!

No mucho mejor resulta **Super Troll Islands** para la misma consola, un juego de plataformas que saldrá al mercado norteamericano allá por el mes de noviembre.

ASCII
Siempre en la onda

Está claro que se va imponiendo a marchas forzadas la moda de las mascotas. Ascii ya tiene la suya gracias a **Ardy Lightfoot para Super Nintendo.** Este juego, que de momento se encuentra aún en su fase inicial de programación, tiene un aspecto bastante prometedor. No lo perdáis de vista.

Por su parte, **Spellcraft para Super Nintendo** se inscribe en otra moda: la de los juegos de rol. Con sus 8 megas y sus imágenes tridimensionales, parece destinado a dar horas y horas de diversión a los incondicionales del género.



AT&T
Diversión por dos

Si ya estáis hartos de tener que trasladaros al otro extremo de vuestra ciudad para ajustarle las cuentas a ese fanfarrón que os avasalla en vuestro juego favorito, AT&T os ofrece (esperamos que también en España) la solución. Esta empresa de telecomunicaciones ha diseñado un nuevo aparato que os permitirá jugar a distancia contra ese bravucón. Sólo tenéis que conectar el modem a vuestro teléfono, insertar el cartucho de vuestros amores y elegir la opción de dos jugadores. Vuestro contrincante tendrá que hacer lo mismo y... ¡la revancha está servida! Por cierto, ya se están preparando algunos juegos especiales para este aparato, de los que os informaremos tan pronto como sea posible.

ATLUS
Plataformas por doquier

El **Super Widget para Super Nintendo,** cuyas primeras imágenes se vieron en la edición del CES de Las Vegas, se encuentra ya a punto de salir a la calle, con todo su cargamento de plataformas. ¡Alehop!

BANDAI
Juego a discreción

Esta compañía ha mantenido un prolongado silencio, pero ahora quiere hablar más alto que nadie con **Bazooka Blitzkrieg para Super Nintendo.** Este juego pondrá a prueba vuestra habilidad en el uso del Superscope, y tiene muy buen aspecto.

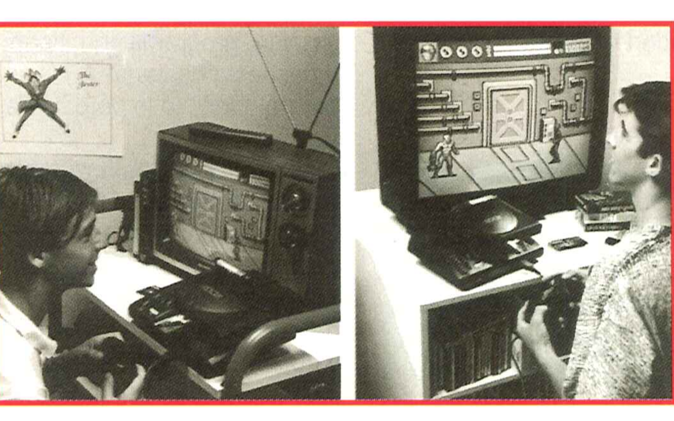
BULLET PROOF SOFTWARE
A prueba de aburrimiento

Aunque se ha asociado oficialmente con Spectrum Holobyte, esta compañía sigue haciendo buenos juegos bajo su propio sello. **Yoshi's Cookie** es una conversión **para Super Nintendo** de un divertido programa de Nintendo y Game Boy al estilo Tetris, donde tendréis que colocar toda una serie de galletas en una posición determinada para pasarlas por la cortadora. Crujientemente divertido.

Y ahora tenemos que hablar de una conversión al revés: de un juego de Super Nintendo a otro de **Game Boy.** Se trata de **Faceball 2000,** un extraño juego que llevará vuestra "bola sonriente" de laberinto en laberinto, en busca de otras canicas para reventarlas. Parece una mezcla de Bomberman y Pacman que resulta especialmente divertida cuando dos consoleros miden sus fuerzas. Para ello, sólo tiene que unir sus Game Boy.

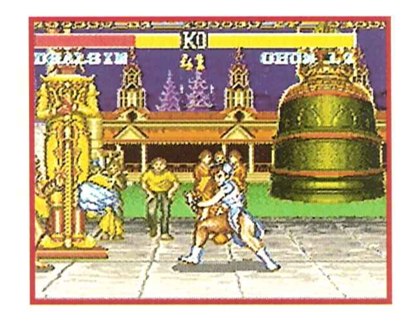


Las bolas juguetonas de Faceball 2000 llegan con su poderoso cargamento de jugabilidad y comecocos, a las pantallas de la portátil de Nintendo, con la garantía de Bullet Proof Software. Muy pronto se convertirán en una plaga.



CAPCOM
Monstruos del sopapo

Los cartuchos de la archiconocida compañía japonesa siempre se han caracterizado por su contundencia, espectacularidad y capacidad para atraer riadas de jugadores. Ya lo hicieron con el mítico e inolvidable **Street Fighter II** para Super Nintendo, y ahora vuelven a la carga con una nueva versión para la misma consola denominada **Turbo.** Tendréis que correr a toda velocidad a la tienda más cercana si no queréis perderos este gigante





LA DINOMANÍA EN MARCHA

¿Se trata de una nueva enfermedad? ¿Tal vez de una moda pasajera? ¿Acaso de una invasión que perdurará durante mucho, mucho tiempo? Pero, ¿qué más da, si la consecuencia de todo eso es la diversión al más alto nivel? Y es que ésta ha sido, sin lugar a dudas, la feria de la "dinomanía", ese fenómeno de masas originado por la última película de Spielberg, Parque Jurásico. Dinosaurios y más dinosaurios, era lo que te podías encontrar al dar una vuelta alrededor del recinto ferial. Y es que cuando en Estados Unidos se empeñan en crear una moda, lo hacen a conciencia. Y el que no lo crea, que abra bien los ojos, porque pronto lo podrá comprobar en todas, absolutamente todas, las consolas de Sega y Nintendo.

del batacazo, con 20 megas de castañazos a tutiplén.

Pero no queda ahí la cosa: los impacientes usuarios de **Mega Drive** tendrán al fin recompensa a sus desvelos con la **versión Champion Edition** de esa leyenda viviente del videojuego. Este cartucho, cuyo lanzamiento se ha visto retrasado hasta septiembre por la inclusión de 24 megas en su memoria, tendrá, al igual que la versión Turbo, la opción de elegir a los jefes finales del juego y entablar luchas entre dos personajes iguales. ¡Y sin trucos de ninguna clase! Como sigan así, estos chicos de Capcom nos va a dar un soponcio lúdico de aquí te espero.

Otro auténtico mito viviente de las consolas es Mega Man. Mientras los sufridos usuarios de Mega Drive siguen esperando que aparezca en la consola de sus amores, los poseedores de la **Super Nintendo** ya pueden ir frotándose las manos ante lo que se avecina: **Mega Man X.** Este juego tendrá unos escenarios más futuristas y un protagonista más demoledor que las versiones anteriores de la serie.

Entretanto, los usuarios de **Game Boy** podrán seguir endureciendo sus callos con **Mega Man 4,** y los de **Nintendo** harán lo propio con **Mega Man 6.** En esta misma consola aparecerán también **Chip N' Dale Rescue Rangers 2 y Mighty Fight.**

Una nueva incursión en el género de rol viene de la mano (o mejor dicho, del ojo) de **Eye of the Beholder para Super Nintendo.**

CULTURE BRAIN
Culto al puñetazo

Atentos a este título: **Ultimate Fighter para Super Nintendo.** En este cartucho se reúnen las dos modalidades más conocidas y avasalladoras de lucha: las interminables peleas callejeras y los combates uno contra uno. Alguno de vosotros ya lo habrá adivinado: efectivamente, se trata de la versión europea del Golden Fighter. ¡Qué listos que sois!

Volviendo al aluvión de juegos de rol, tal vez os interesará saber que **Super Ninja Boy** va a salir **para Super Nintendo,** aunque hay que señalar que este programa contiene diversas fases de plataformas. Todos esos "eruditos" que ya adivinaron lo del juego anterior, seguramente sabrán también que este cartucho ya salió en Japón bajo el título de Super Chinese World...

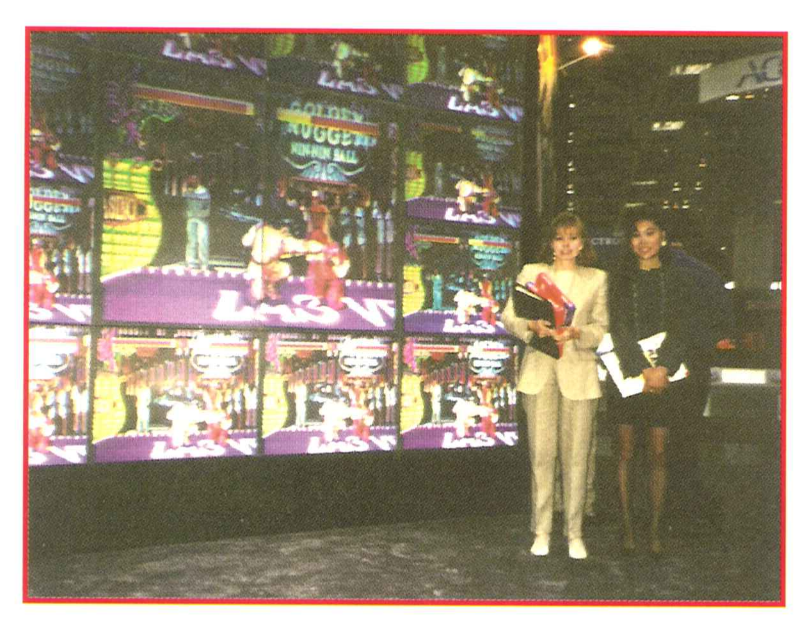
DATA EAST
Ases de la conversión

Estos muchachos están especializados en conversiones de máquinas recreativas a Super Nintendo y Mega Drive. En la primera, ya apareció la clásica aventura de Dirk el Osado: Dragon's Lair, y también pudimos deleitarnos con las andanzas y cachiporrazos de Joe and Mac, que asimismo visitaron la Nintendo y la Game Boy. Pero vayamos a las novedades, que es lo que más nos interesa.

Para **Super Nintendo** se prepara el lanzamiento de **Side Pocket Pool,** basado en un cartucho que obtuvo un gran éxito en la consola Nintendo, y que promete horas y horas de carambolas a los usuarios de 16 bits.

Uno de los juegos más esperados en **Super Nintendo** es **Sengoku,** y mucho nos tememos que no vais a poder saciar vuestros deseos de probarlo hasta las Navidades como mínimo, aunque os podemos anticipar que presenta una gran variedad de escenarios japoneses, desde la Edad Media hasta los tiempos modernos. Una verdadera lástima tanto retraso, pero estad seguros de que la espera valdrá la pena. Así que, a comerse un poco las uñas.

Y antes de concluir con esta



Estas dos chicas tan "formalitas" son las responsables de promocionar los juegos de mamporros y trastazos más jubables del universo consolero. Nos referimos, por supuesto, a Capcom y su "intermnable" serie del Street Fighter II. ¡Animo, chicas!



Con sonrisas como ésta, cualquiera no se anima a echar una partidita a cualquier juego de Absolute....

compañía, no podíamos pasarnos mucho tiempo sin hablar de otro cartucho de fútbol americano. Así que habrá que volver a las andadas con **Monday Night Football para Super Nintendo,** basado en la cobertura televisiva que la cadena norteamericana ABC realiza de este deporte. Su aspecto más atractivo es la modalidad especial "Super Play".



DTMC
El encanto de lo inverosímil

Ya sabemos que a muchos de vosotros os gustan los cartuchos raros, inconcebibles, que sólo podrían salir de la mente de un loco... o de un genio. Pues bien, iros frotando las manos y preparaos pra aplicarlas sobre vuestro pad, porque está a punto de salir uno de ellos. Su nombre es **Rocky Mountains Sports,** y hará su aparición en la consola **Super Nintendo**. Se trata ni más ni menos que de un juego "polideportivo" y original al mismo tiempo, con especialidades como la escalada de rocas, el piragüismo y diversas pruebas automovilísticas. Y para mayor extravagancia, toda esta Olimpíada de ensueño tiene lugar en un escenario bastante peculiar. No, no se trata de la Ciudad Olímpica de Barcelona, ni del Madison Square Garden de Nueva York, sino de las mismísimas Montañas Rocosas.

Otra interesante "rareza" que nos presentó esta compañía fue **Lester the Unlikely para Super Nintendo,** con un protagonista tan poco convencional como un paleto torpón, mezcla de Jerry Lewis y de Rompetechos, que usa unas gafas gigantescas, parecidas a esas que utiliza Pepe Gáfez. Pese a todo, no le faltarán recursos para rescatar a su chica después de atravesar varios niveles de plataformas. Y es que ya se sabe que el amor puede hacer milagros.

TOMEMOS EJEMPLO

La buena salud de que goza la Super Nintendo en los Estados Unidos es algo que hay que tener muy encuenta. Y eso debería servir de advertencia a los que ahora le niegan el pan y la sal en España. Por tanto, carecen de sentido todos los rumores que hablan de la decadencia de esta consola, cuando al otro lado del Atlántico las empresas siguen pujando fuerte por ocupar los primeros puestos entre los fabricantes de cartuchos para la Super Nintendo. Así que, haber si se aplican el cuento en nuestro país.



¡Vaya "cachondeo" que se traen los expositores del stand de Panasonic! Razones no les faltaban, desde luego, puesto que el 3DO fue la auténtica sensación de la Feria. Gracias a aparatos como éste, vivir los juegos es algo cada vez más cercano.

ELECTROBRAIN
Los cerebros del deporte

Probablemente el nombre de esta compañía no os resulta muy familiar, pero tal vez a partir de ahora os suene más gracias a títulos como **Road to the Cup Ice Hockey para Super Nintendo,** un programa que promete diversión a estacazo limpio y velocidad de vértigo. Por su parte, **Boxing Legends of the Ring** es un simulador de boxeo para **Super Nintendo** que cuenta con el atractivo de la presencia de grandes figuras de este deporte, como La Motta o Hagler. Si preferís entreteneros con 22 jugadores vestidos de corto, os interesará saber que os van a poner un poquito más difícil la elección en **Super Nintendo** "por culpa" de la aparición de **World Wide Soccer**, que presenta el ya casi imprescindible modo 7 y otras grandes características técnicas.

En un género distinto, el de las plataformas, se sitúa **Future Zone,** un cartucho que pretende instalarnos en un mundo de ciencia ficción. ¡Ya veremos si lo consigue!

ELECT. ARTS
Maestros de la programación

¿Qué podemos decir de esta compañía norteamericana que no sepáis todos los jugones? Casi todos vosotros



¿QUIÉN SABE "ANDE"...

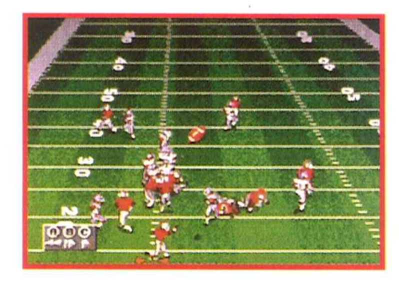
... se encuentran los prometidos lanzamientos para Nintendo? Por desgracia, estamos sufriendo últimamente una penuria de juegos para esta consola que da miedo. Esperemos que sólo sea una situación pasajera, especialmente tras el anuncio de que se va a lanzar una nueva versión de esta consola, al menos en Estados Unidos... ¿Y en España?

ENHORABUENA...

...a Sega por su marcha triunfal en el mundo de los videojuegos. No pasa prácticamente un día sin que esta empresa nos sorprenda con un nuevo lanzamiento, aún mejor que el anterior. Sus nuevos formatos y técnicas de programación prometen aún más cambios en el futuro. Y es que ya se sabe que el que tuvo, retuvo...

habéis tenido entre vuestras manos u oído hablar de los numerosos juegos con que estos maestros de la diversión nos han obsequiado casi constantemente. Uno de los géneros donde más se han destacado es el de los deportes, a través de su división EA Sports. Dentro de ellos, la serie John Madden no deja de producir continuaciones. Acabamos de disfrutar de su conversión a la Super Nintendo, cuando ya tenemos que anunciar el lanzamiento de **John Madden Football '94 para los 16 bits de Sega y Nintendo.**

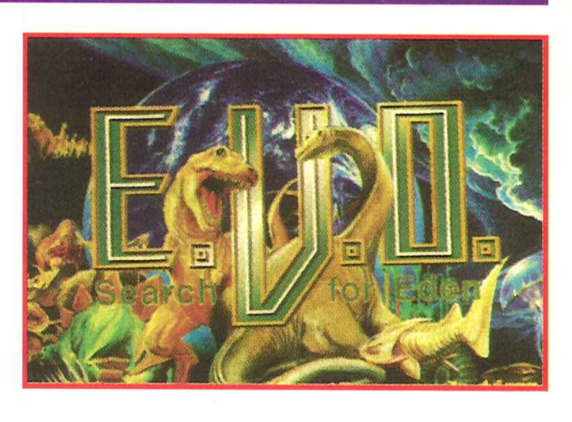
En esta ocasión, los programadores de Electronic Arts se han superado a sí mismos, con 40 equipos en liza y el patrocinio oficial de la NFL (Liga Nacional de Fútbol Americano). Por cierto, los seguidores de Ramón Trecet tendréis otro cartucho de este deporte a vuestra disposición: **Bill Walsh College Football,** primero para **Mega Drive** y más adelante para **Super Nintendo.** En esta ocasión podréis saborear los encantos de la modalidad universitaria del fútbol americano, con sus reglas particulares que lo hacen tal vez incluso más entretenido que la modalidad profesional.



Todo el atractivo de un deporte como el fútbol americano se concentra en Bill Walsh College Football para Mega Drive.

En esas dos mismas consolas os podréis apuntar pronto al **Super Bowl Sunday**, un magnífico juego de bolos con scroll múltiple y cambios de perspectiva a lo largo de la partida. Algo más cercano a nuestra mentalidad y nuestras tradiciones domingueras está **EA Sports Soccer para Mega Drive,** con 40 equipos de categoría internacional en lucha por la prestigiosa copa. En este juego podréis elegir vuestra táctica y jugar en diferentes terrenos de juego según las condiciones meteorológicas, de tal forma que si llueve, el balón botará menos que si hace sol. Gracias al cómodo interfaz que lleva incorporado, tendréis un control absoluto de la situación.

Para machacar a gusto la canasta contraria, Electronic Arts os ofrece dos posibilidades: **Shaquille O'Neal para Super Nintendo y Mega Drive, o Bulls vs. Suns: The NBA Season para Super Nintendo**. El primero tiene como principal aliciente el apoyo oficial del "rookie" del año de la NBA, y eso es toda una garantía para los que se inicien en el espectacular deporte del baloncesto. Su imagen ha sido digitalizada y todas sus características se reflejan en jugadas que os dejarán asombrados. Bulls vs. Suns, la continuación de la larga serie que enfrenta a los Bulls contra diversos equipos de la NBA, y que en esta ocasión reproduce la final de la pasada temporada, ofrece la ventaja de que el cartucho va alimentado por pilas, por lo que podréis disputar una temporada entera sin tener que volver constantemente al principio del torneo.



ENIX AMERICA Estalla la rol-volución

Una de las compañías que más en serio se han tomado esto de la introducción de juegos de rol en las consolas, ha sido Enix America. Y además lo han hecho a conciencia. **The 7th Saga para Super Nintendo** rebosa calidad técnica por los cuatro costados, gracias a sus 12 megas y al espectacular uso que hace del modo 7, además de su perspectiva tipo Zelda. ¿Quién da más?

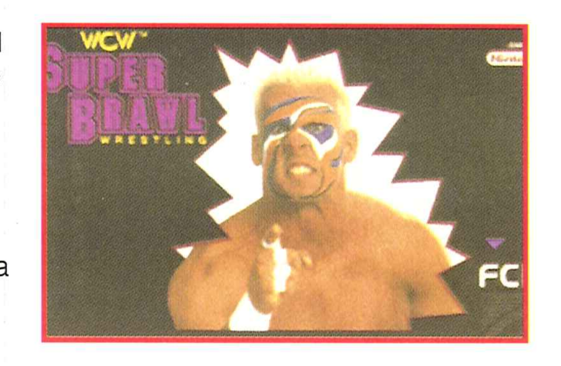
Con igual número de megas, llama a la puerta de la **Super Nintendo Paladin's Quest**. Este juego está ambientado en un planeta que no es el nuestro, pero ofrece unos niveles de acción que ya conocemos y nos entusiasman a los terrícolas.

Como si el 12 fuera el número de la suerte, esa misma cantidad de megas contiene **Evo: Search for Eden para Super Nintendo.** En esta ocasión, vuestra aventura tendrá como protagonistas a los dinosaurios, que han invadido las consolas como una plaga.

¡Erre que erre con la docenita! Esta vez la gran beneficiada ha sido la continuación de uno de los juegos más elogiados de todos los tiempos. Estamos hablando de **Actraiser 2 para Super Nintendo.** ¡Vaya tela!

EXTREME: Diversión sin límites

Esta compañía se asomaba por primera vez a la gran cita estadounidense del videojuego, y lo hizo con un clásico renovado: **Warriors of Rome III para Super Nintendo**. Este juego de estrategia presenta una perspectiva isométrica y una opción de dos jugadores mano a mano. Al fin y al cabo, hay juegos que nunca pasan de moda, y éste es uno de ellos.



Varias compañías hicieron su debut en el C.E.S. Así, quedo claro que cada vez más empresas se preocupan de crear videojuegos, y que el futuro es muy prometedor.

¿QUÉ SERÁ, SERÁ?

Del CES de verano el año que viene. Corren serios rumores de que en 1.994 la feria norteamericana va a cambiar de ciudad, y posiblemente ni siquiera se llegue a celebrar. De esta forma, Las Vegas podría permanecer como única sede de una sola feria anual.

El motivo que se señala para justificarlo es la gran cantidad de tiempo que se emplea en programar un cartucho de consola, a diferencia de los programas de ordenador. Por esta causa, entre feria y feria no hay suficiente tiempo para que las compañías puedan preparar debidamente sus nuevos productos, y así las novedades que se presentan no son todo lo abundantes que quisiéramos. Y es que, efectivamente, en esta feria de Chicago pudimos ver muchos proyectos, pero pocos juegos acabados. Y eso es una pena.

FCI "Terrolífica" invasión

En los próximos meses todos los grandes títulos que han echado de menos en sus consolas los fanáticos del rol, van a ir haciendo su aparición, con escasas excepciones, en estos formatos. Entre ellos, se incluye la **Game Boy con Ultima: Runes of Destiny II.** Esta serie no necesita presentación alguna para los "roleros", que ya pudieron disfrutar adecuadamente de ella como videojuego de ordenador. Otros de sus máximos exponentes serán **Ultima: Warriors of Destiny y Ultima: The False Prophet,** ambos **para Super Nintendo.** Ya es hora de calmar un poco los nervios y utilizar la cabeza, y no sólo las manos. Así que, si no conocíais aún los encantos de este género, puede ser una buena oportunidad para aficionaros a él, incluso con cartuchos como **Might & Magic III para Super Nintendo.**

Pero si sois de los que seguís apostando fuerte por los mamporros y trastazos, prestad mucha atención a este título: **World Championship Wrestling para Super Nintendo.** Este nuevo juego de lucha americana promete dar mucho que hablar.

GAMETEK Como un torbellino

Poneos el casco y preparaos a abrasar los circuitos de la **Super Nintendo con Kawasaki Caribbean Challenge,** un extraño cartucho deportivo que someterá vuestros nervios a una dura prueba. La acción se desarrollará con una perspectiva aérea, y os anticipamos más de una costalada...

Junto a esta novedad, Gametek nos trae un cartucho basado en la serie Enredos de Familia, que sorprenderá a más de uno.



HI TECH EXPRESSIONS Corrupción en los 16 bits

¿Os acordáis de la pérfida Carmen Sandiego? Después de pasar una larga temporada a la sombra, se ha escapado de la cárcel de Mega Drive y está dispuesta a trasladar sus fechorías a la Super Nintendo con Where in the World Is Carmen Sandiego? y Where in Time Is Carmen Sandiego? De modo que esta granuja os va a hacer recorrer todos los rincones del planeta y todas las épocas de la historia en su busca, y ya veréis lo que os cuesta echarle el guante...

Otro juego con protagonista femenino es Barbie Super Model para Mega Drive. En esta ocasión, la gran estrella de la moda competirá en diversas pasarelas hasta poder llegar al encuentro de su amado Ken. ¡Qué romántico!

También en Mega Drive, jugaréis al gato y el ratón con Tom and Jerry - Frantic Antics, donde os esperan toneladas de acción sin respiro.

Menos atractivo es, sin duda, Beethoven: The Ultimate Canine Caper para Super Nintendo, donde podréis observar los movimientos de un San Bernardo. Muy recomendable para los simpatizantes de la raza canina. Si queréis jugar y aprender un poquito al mismo tiempo (ya va siendo hora, consolegas), Mickey's Ultimate Challenge para Super Nintendo os ofrece cinco juegos educativos en un solo cartucho, presentados por

HUDSON SOFT Estalla la diversión

Todos los usuarios de Super Nintendo esperan con ansiedad la salida al mercado de ese maravilloso periférico llamado Multitap, que les permitirá saldar sus cuentas con todo el vecindario (hasta 8 jugadores simultáneos).



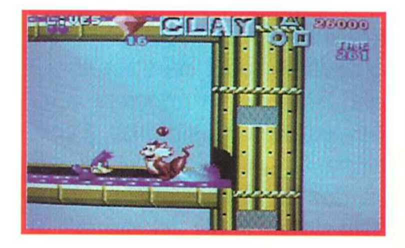






Para promocionar su próximo lanzamiento, **Super Bomberman para Super Nintendo,** esta compañía estadounidense piensa incluir en un solo lote este cartucho y el ansiado artilugio. Ya sabéis que este juego es uno de los más adictivos que jamás se han programado para consola alguna, con una sencillez y una jugabilidad ¡a prueba de bomba! Tampoco perdáis de vista ni un solo instante **Felix the Cat para Game Boy.**

Volviendo a la **Super Nintendo,** todos los futboleros debéis ir anotando en vuestra lista un nuevo lanzamiento del deporte rey: **Virtual Soccer.** Con esto y la garantía de Hudson Soft, el resto os lo podéis imaginar. También en los 16 bits de Nintendo se marcarán un enternecedor baile **Beauty & the Beast,** que en este caso, a diferencia de la versión para ordenador, hará las delicias de los plataformeros de Disneylandia. Si queréis extravagancia y locura a raudales, podéis esperar la salida del **Inspector Gadget para Super Nintendo,** con todas sus genialidades de sabio despistado y plataformas a diestro y siniestro.



Una ardilla, un superhombre, un monstruo colosal... Todo eso podréis ser en un juego como Claymation.

INTERPLAY
A tumba abierta

Una de las próximas joyas que ningún consolero debería dejar pasar es **Rock N Roll Racing para Super Nintendo,** con una sobredosis de jugabilidad que puede estremecer al más pintado. Por cierto, hablando de peleas se avecina un cartucho original donde los haya: **Clay Fighters para Super Nintendo**. En este caso, unas estrafalarias figuras de arcilla lucharán "cuerpo a cuerpo" con extraordinarias secuencias de animación..

Utilizando esa misma técnica de "claymation" (animación de figuras de plastilina), los programadores de Interplay están diseñando un juego de plataformas para despanzurrar al más escéptico: **Claymates para Super Nintendo.** Vuestro objetivo será ayudar a Clayton a rescatar a su padre de las garras de un doctor chiflado. Sus innumerables fases ocultas y fuentes de energía, además de la posibilidad de transformaros en diversos personajes, mantendrán la emoción por todo lo alto.

Bastante más tranquilo, pero no por ello de una calidad inferior, es **Lord of the Rings para Super Nintendo.** Un gigante del rol repleto de espectaculares efectos sonoros, un atractivo argumento, muchos personajes y una animación de escándalo. Completito, ¿no?



IREM
Roedores en tu consola

Pero, ¿qué es esto? ¿Por dónde se habrá colado este maldito roedor en vuestra **Super Nintendo**? No lo sabemos a ciencia cierta, pero la verdad es que **Rocky Rodent** se ha instalado a sus anchas allí dentro y piensa daros horas y horas de jugabilidad. Su trepidante carrera de plataforma en plataforma y su mortífera cola os mantendrán en vilo desde el primer momento. Por otra parte, si alguno de vosotros piensa irse a vivir a un apartamento de Manhattan (¡qué iluso!), va a llegar pronto al mercado norteamericano la versión yanqui de **Hammerin' Harry para Super Nintendo.** Unos enormes defensores de la ley os esperan en la pantalla de esa misma consola en **Undercover Cops,** con porrazos y disparos a gogó.

JALECO
Buscando gresca

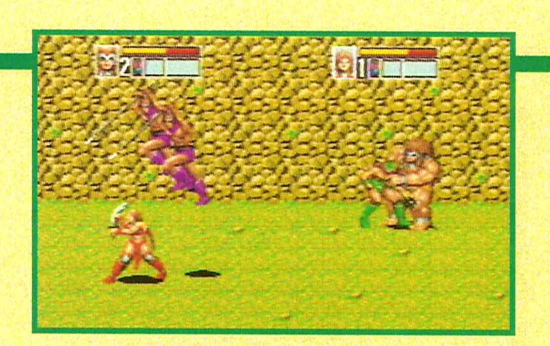
No busquéis mucho las cosquillas a los protagonistas de **Brawl Brothers para Super Nintendo,** que se las encontraréis muy fácilmente... Menos mal que esas malas pulgas las utilizan para combatir al ejército de mutantes que se quiere adueñar de las calles de East Bay Side.

En la línea del clásico SimCity se sitúa **Utopia: The Creation of a Nation**, que trae aires nuevos a la **Super Nintendo,** gracias a su carga de estrategia. Por otra parte, los miembros de la NHLPA no se cansan de conceder licencias a diestro y siniestro... ¡y cómo se lo agradecemos! Así, podremos disfrutar de **Pro Sport Hockey para Super Nintendo,** por si no teníamos suficiente con la emoción de otros juegos de este deporte.

FERIA MADE IN USA

No hay más que echar un vistazo a la lista de novedades del CES para darse cuenta de que ésta es una feria por y para el público norteamericano. De otra manera, no se podría entender semejante aluvión de cartuchos basados en el baloncesto, béisbol, hockey sobre hielo y fútbol americano (a pesar de que nuestro fútbol estuvo muy dignamente representado). Menos mal que todos ellos tienen mucha calidad, porque de lo contrario, mejor sería reivindicar algunos deportes más europeos.

LO MÁS NUEVO





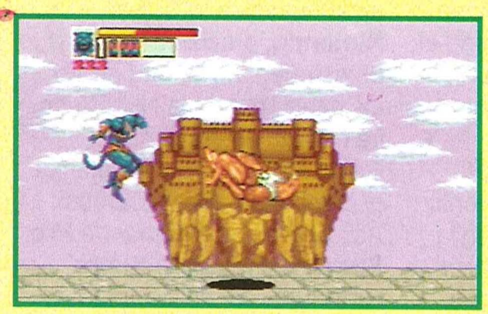


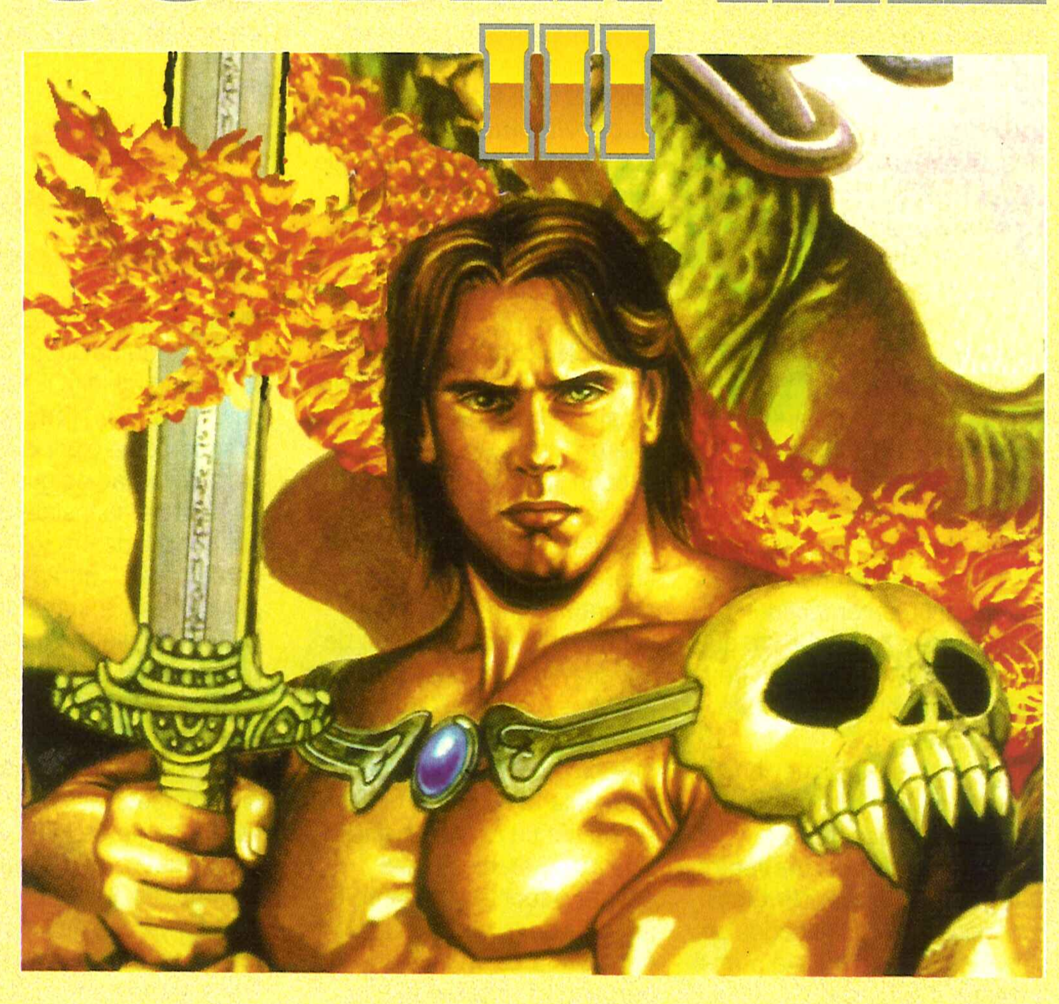
LA LEYENDA CONTINÚA

GOLDEN AXE III









Mucho ha tardado en aparecer la tercera parte de esta gran saga. Los buenos aficionados a los arcades de acción estábamos ansiosos por conocer la continuación de la leyenda del hacha de oro. Y es que la sabia idea de combinar el más puro estilo del beat'em-up con la mitología y los cuentos de espada y brujería, ya caló hondo en su momento.

Ahora bien, os aseguro que la llegada de Golden Axe III ha compensado esta larga espera. Estamos ante un cartucho lleno de sorpresas que presenta un buen puñado de novedades con respecto a sus antecesores. Así que si queréis introduciros en un alucinante mundo donde todo es posible, seguid leyendo...

Las cosas han cambiado en la Tierra del Este. El malvado Dark Guld pasó a la historia, y ahora soplan vientos diferentes, aunque no mejores. El caso es que un nuevo villano que se hace llamar el Príncipe de la Oscuridad se ha hecho dueño y señor del Castillo Encantado, y domina la mayor parte del territorio. La princesa soberana se halla prisionera entre sus inexpugnables muros, y con ella los súbditos más leales a su persona.

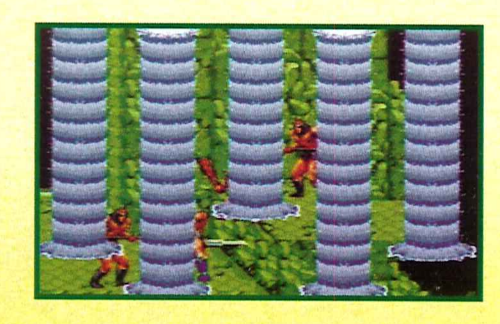
Pero, ¿qué pasa con nuestros aclamados héroes? El súper guerrero Ax-Battler y la bella Tyris-Flare siguen al pie del cañón, pero el bueno de Guilius ha colgado el hacha. Al fin y al cabo los años no pasan en balde, y este pequeño gran luchador ya tiene ►

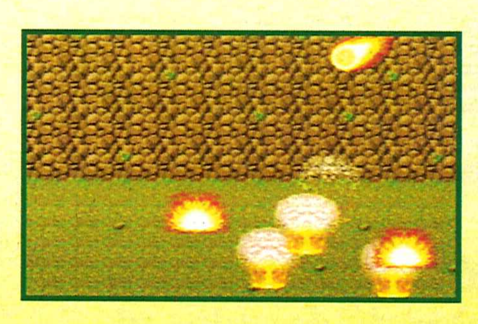




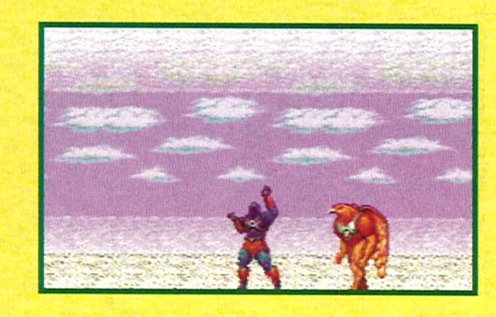


Magia en tus manos





Si en algún momento os veis realmente apurados y disponéis de alguna pócima mágica, pulsad el botón A para invocar a los dioses y todos los enemigos de la pantalla besarán el suelo. Como no podía ser de otra manera, cada personaje tiene su propio poder. Además, según la cantidad de pócimas con que contéis, el efecto sobre vuestros adversarios será más poderoso.













La saga del Golden Axe vuelve cargada de novedades, para que disfrutéis con uno de los mejores arcades de lucha del momento.





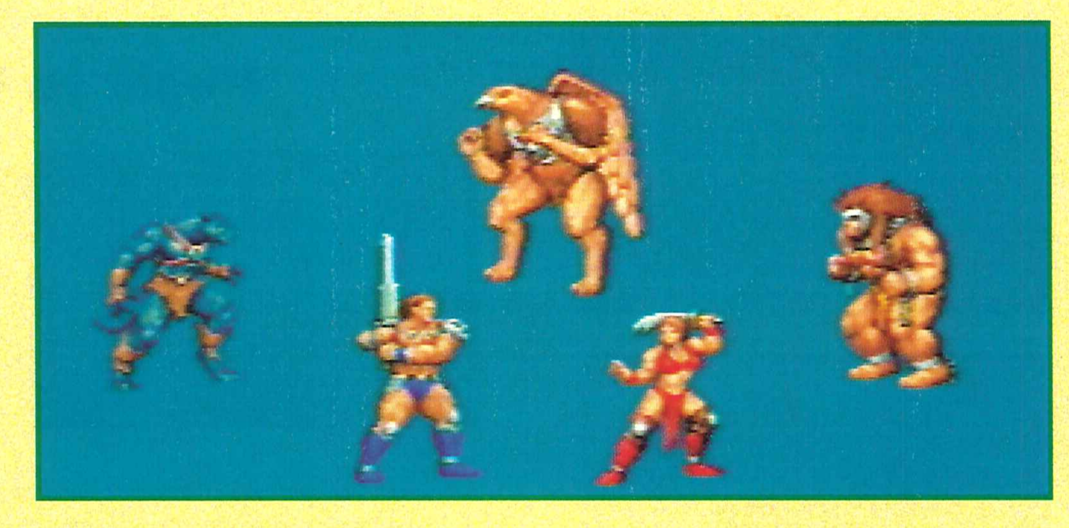






LO MÁS NUEVO

Dos nuevos héroes se han sumado a los ya existentes, para tratar de derrotar al Príncipe de la Oscuridad.









➤ unos cuantos. Eso sí, Guilius ha decidido asumir el liderato del grupo y dirigir a los guerreros desde la retaguardia.

A la pareja de héroes ya conocida se han unido dos nuevos y misteriosos elementos: la alucinante Pantera Negra y el robusto Bárbaro. Bien en solitario, bien formando parejas, la labor de estos personajes será derrotar al mágico ejército del Príncipe de la Oscuridad y liberar a todos sus prisioneros. Y como acto final, el personaje elegido deberá enfrentarse a sus aliados para deshacer los maquiavélicos hechizos del tirano.

Cada héroe tiene sus propias técnicas de lucha, y su aprendizaje será fundamental para derrotar a los poderosos enemigos que irán apareciendo a lo largo de siete esplendorosas fases. Así que afilad bien vuestra espada y tensad al máximo vuestros músculos, que esta extraordinaria aventura está a punto de comenzar.

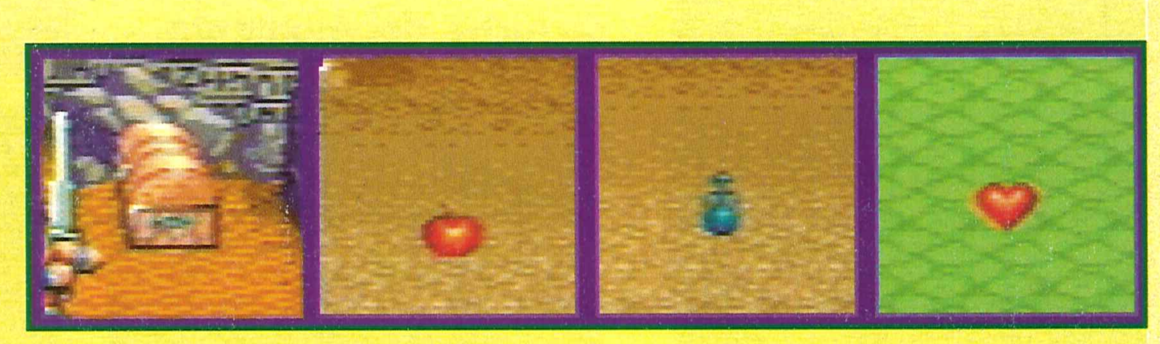
Esos enanos tan divertidos





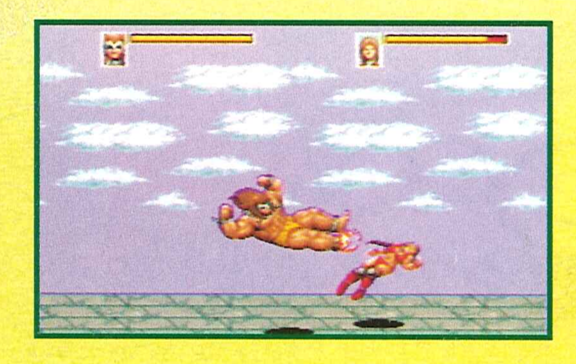


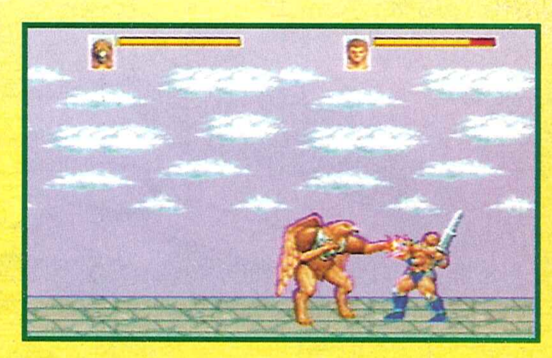
Cuando los héroes puedan tomarse un respiro, recibirán la visita de unos pequeños ladronzuelos que esconden ciertos regalos en sus mochilas. Dadles varias patadas y los dejarán caer:
- manzana: rellena un cuarto de su longitud la barra de energía.
-corazón: llena la barra de energía.
-pócima: sirve para aumentar el poder de la magia.



Nuestro queridísimo modo «Versus»

Para que no falte de nada, los programadores nos han querido obsequiar con un torneo al estilo Street Fighter, en el que los protagonistas pueden zurrarse mutuamente sin el menor complejo. Elegid al personaje que más os guste y preparaos para el combate. Es la mejor forma de probar todos y cada uno de los golpes de vuestro héroe favorito.









Mejor que los anteriores

La tercera parte de esta serie no ha hecho sino mejorar la calidad de las dos primeras. Se ha alcanzado un gran nivel gráfico (sobre todo en cuanto a definición se refiere) y el resto de aspectos técnicos no se quedan atrás. Por otro lado, la notable variedad de golpes es un dato a tener en cuenta a la hora de valorar este cartucho. En este sentido, se ha realizado un trabajo bastante brillante.

Además, no sólo se ha aumentado el número de fases, sino que se ha introducido la posibilidad de elegir entre varios recorridos, un detalle muy atractivo que aumenta el número de escenarios. Si a esto añadimos la perfecta dificultad y el impagable modo de juego vs, el resultado es un gran cartucho.

Lolocop





MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 2
Nº Continuaciones: 4
Megas: 8

Gráficos — 84
La definición de los personajes es excelente, pero ciertos movimientos no están a la altura.

Música — 78
Se deja escuchar, aunque se podía esperar algo más espectacular de un juego como éste.

Sonido FX — 82
Se alternan los efectos perfectamente conseguidos con otros algo discretos.

Jugabilidad — 86
Una gran variedad de movimientos, facilidad de ejecución y la justa dificultad lo dicen todo.

Adicción — 84
Muy interesante la posibilidad de elegir recorridos, y no digamos el modo versus.

Total — 86
Estamos ante uno de los juegos de acción más interesantes de los últimos tiempos.

Lo Mejor

- La definición de la silueta de los personajes.
- La variedad y facilidad de ejecución de los golpes.

Lo Peor

- Tan solo algunos sonidos.

TORTAZOS A LA ROMANA



Seguro que todos conocéis la historia de una pequeña aldea gala que tuvo la osadía de resistirse a la invasión de las centurias romanas. Y todo gracias a la la poción mágica que con tanto arte cocinaba Panoramix, el druida. Con el apoyo de tan portentosa fórmula, no había invasión que no fueran capaces de detener.

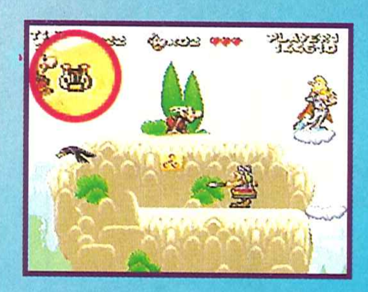
Sólo un miembro de la aldea tenía prohibido beber la poción de Panoramix. Este personaje era el orondo Obelix, que siendo niño había caído dentro de la marmita, convirtiéndose en un súper hombre sin necesidad de volver a probar la poción. Con su fuerza (y su tamaño) Obelix se dedicaba a dos tareas principales: transportar menhires (trabajo que le encantaba) y practicar el deporte preferido de la aldea, el lanzamiento de romanos a puñetazo limpio.

Una tarde que se hallaba sumergido en tan arduas tareas, desapareció sin dejar ni rastro. Bueno, algo de rastro sí que dejó. Numerosos cascos romanos quedaron como evidencia de que Obelix se había estado entrenando. Así, una duda empezó a extenderse entre los galos: ¿habría sido secuestrado por los ➤

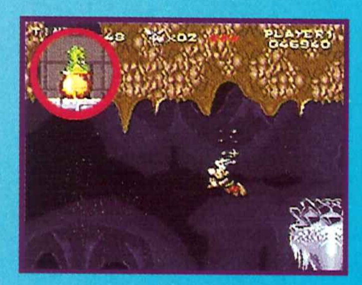
Una ayudita a tiempo

Hay cuatro objetos que pueden sacar a Asterix de más de un lío.

- Pócima Roja: Es la archifamosa poción mágica de Panoramix, que transformará a Asterix en invulnerable durante cierto tiempo. Además, le hará correr más rápido.
- Pócima Verde: Permitirá a Asterix levitar y acceder a sitios de otro modo inaccesibles. Sólo aparece en lugares estratégicos.
- Hueso: Es un reclamo para atraer a Idefix y conseguir que te libre de los romanos molestos. Mientras los tenga entretenidos, habrá vía libre.
- Lira: Atraerá a Asuranceturix, de tal manera que aturdirá a todos los enemigos de la pantalla con su "melodioso" canto.









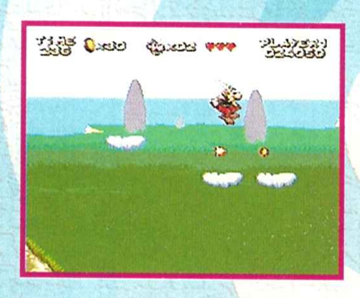
Fase 1: La Galia

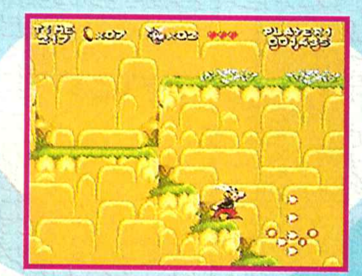


Dónde si no iba a comenzar Asterix su peligroso viaje. Tenía que ser en su tierra natal, la Galia.

Esta es la fase más sosa del juego, debido a la escasa variedad de los decorados y a la falta de dificultad. Bosques, grutas y escarpadas montañas llenas de dólmenes serán los escenarios en los que aprenderás a sacarle todo el partido a los puños del galo.

Puede resultar provechosa como simple entrenamiento y como una forma de calmar los nervios.













Fase 2: Helvecia



Las últimas pistas que ha logrado encontrar Asterix parecen indicar que su simpático y orondo amigo se encuentra en la fría Helvecia. Así que, ni corto ni perezoso, se ha puesto en camino.

En esta segunda fase encontrarás zonas en las que será imprescindible que demuestres tu virtuosismo plataformero y sepas aprovechar al máximo las ayudas que te van a conceder los buitres. Por cierto, ándate con ojo, porque las cavernas subterráneas te pueden deparar más de una sorpresa.















El héroe que tanto nos hace reír en sus comics, llega a los 16 bits de Nintendo con la misma gracia y sentido del humor.

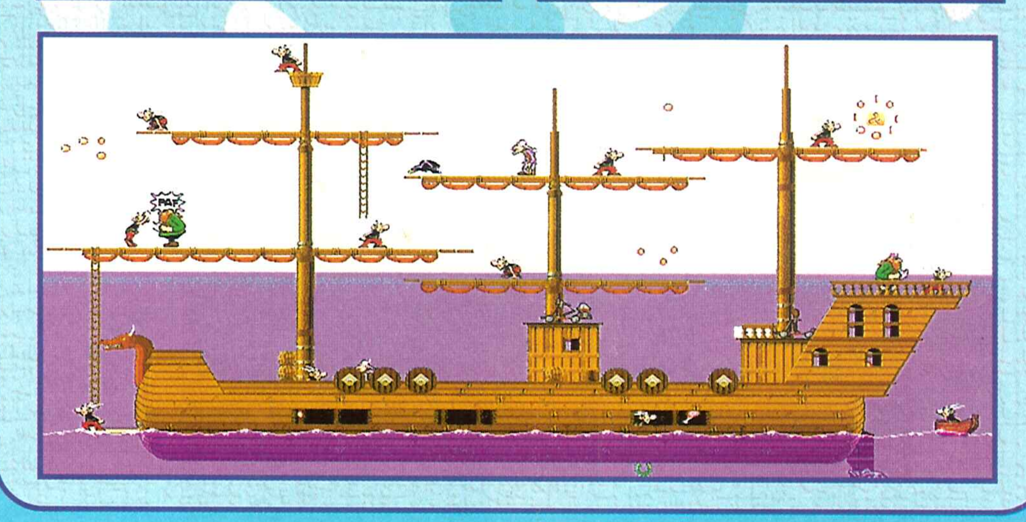


Fase 3: Egipto

Muchas sorpresas te aguardan en el país de los faraones. Tras un movidito crucero por el Nilo, deberás atravesar las traicioneras arenas del desierto y adentrarte en el interior de dos grandes pirámides, convertidas en auténticos laberintos repletos de trampas. Y si lo gras salir, tendrás que explorar la zona a borde de unas rapidísimas vagonetas, a las que deberás dar el suficiente impulso. Seguro que te encantará el paisaje.



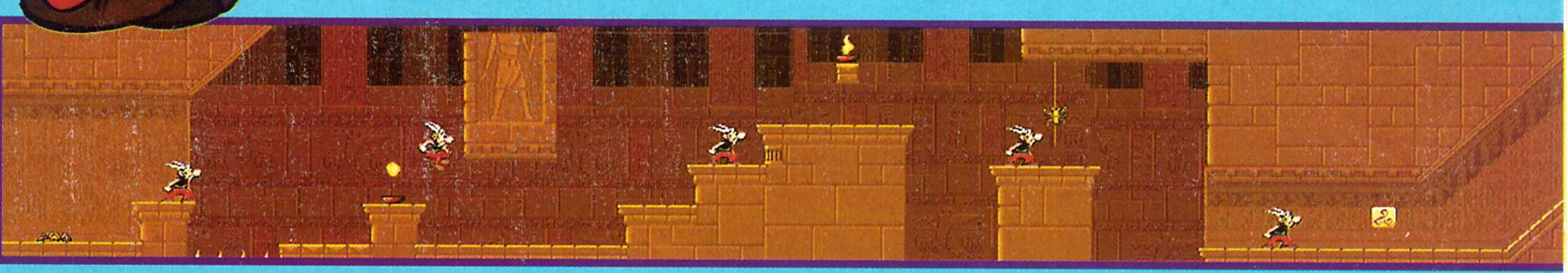


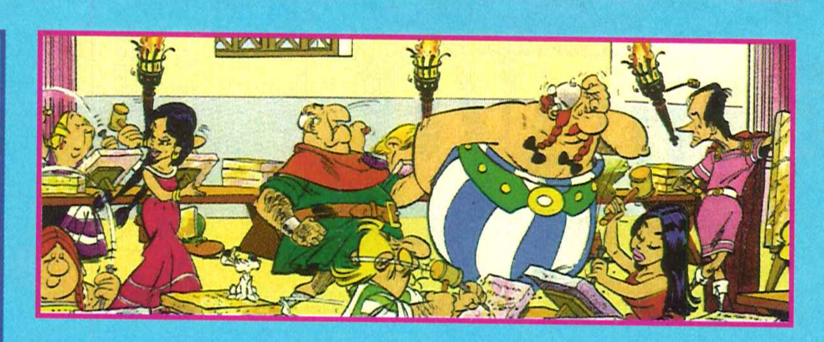


romanos? Por poco probable que fuera, esa parecía ser la única posibilidad. Sin perder un segundo, se convocó un consejo para elegir quién saldría en su busca. Y el elegido fue Asterix, fiel compañero de Obelix, y el guerrero más inteligente de la aldea.

La aventura de Asterix va a comenzar en la Galia, buscando cualquier pista que le pueda indicar el paradero de su amigo. Ya desde el principio tendrá que echar mano de toda su habilidad como ágil plataformero y sacudir a las patrullas romanas que recorren los caminos en busca del «indefenso» galo. Pero al menos cuenta con la ayuda esporádica del fiel Idefix y del machacón bardo Asuranceturix, que aparecerán en el momento más oportuno para limpiar el camino de romanos.

Los que conozcáis lo comics de Uderzo encontraréis en este programa muchos de los golpes de humor que hicieron famosos a sus personajes. Los gestos, las animaciones y alguna que otra onomatopeya gráfica dotan al programa de una estructura parecida a un dibujo animado. Los brillantes colores, originales decorados y suavísimos scrolles estimularán vuestra imaginación hasta



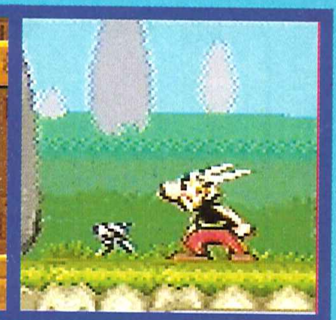


Los items más útiles

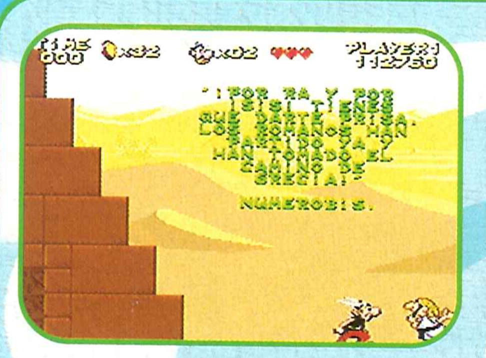
Aquí tienes los cinco objetos más valiosos que podrás hallar en tu viaje:
- ***Laurel:*** *Te proporcionará una vida extra.*
- ***Casco romano:*** *Obtendrás puntos extra al final de la fase.*
- ***Muslito de pollo:*** *Con esta suculenta comida, recuperarás la energía.*
- ***Hoz:*** *Al cambio, vale por diez monedas.*
- ***Bloque:*** *Puede darte cualquier objeto o abrir un camino antes cortado.*



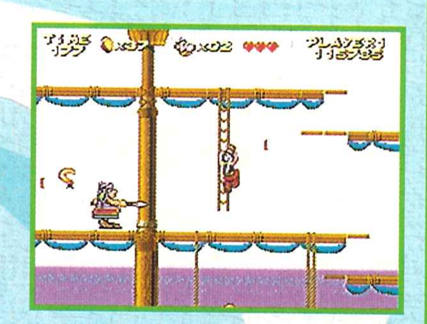




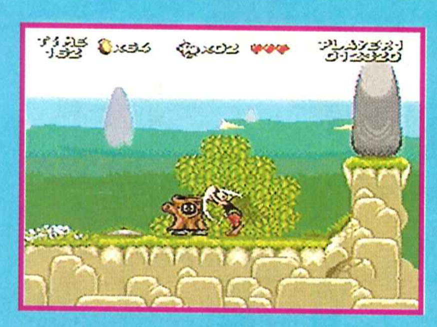
Fase 4: Grecia



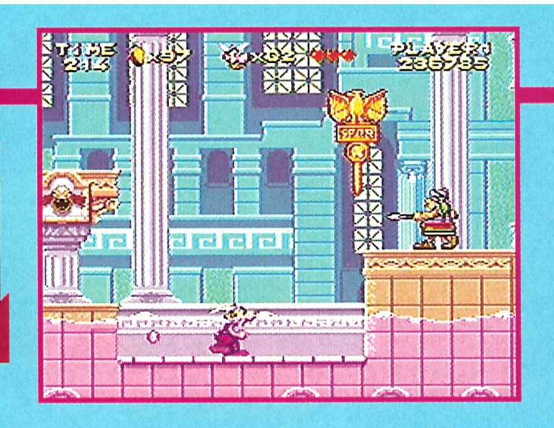
A bordo de un barco, deberás bordear la bella pero salvaje costa helena, ya sea nadando o saltando sobre isletas y nubes (ojo a los "pececitos"). Lo malo es que la única salida te llevará al interior de un fuerte romano, donde trampas, cuchillas móviles y muchos centuriones pretenderán detenerte. Si escapas de allí acabarás en la base de una montaña, que deberás escalar con la habilidad plataformera que te caracteriza. Otro fuerte y otra montañita con buitres incluidos serán los últimos obstáculos que te separen de Roma.

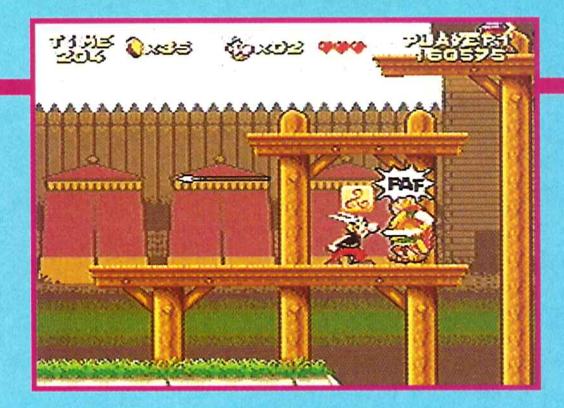






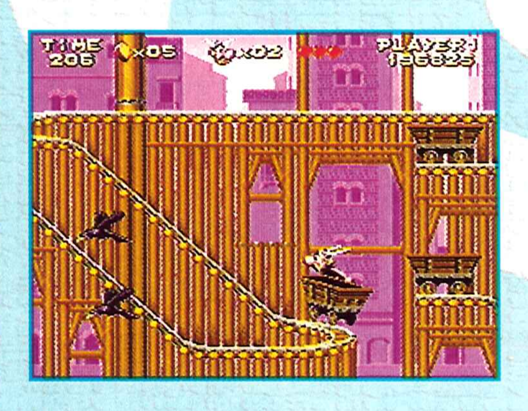




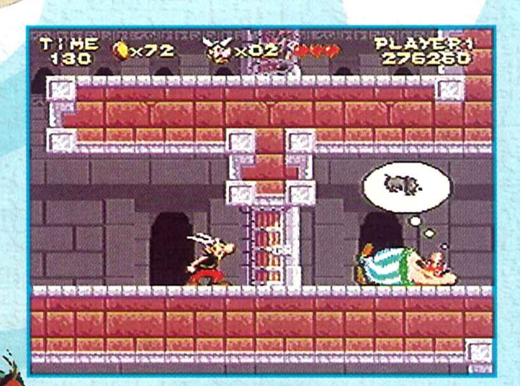
Fase 5: Roma

El final de tu apasionante aventura no puede ser más clásico y atractivo: Roma. Y créeme que no va a resultar nada fácil para un galo atravesar impunemente las calles de la capital del Imperio, porque las tropas del César estarán aguardándote en cada rincón.

Nuevas galopadas sobre escabrosas vagonetas convertirán tu viaje en una alucinante montaña rusa. Además, los temibles gladiadores del circo no quieren perder la ocasión de atraparte en sus redes o de ensartarte con sus tridentes. Si logras derrotarles y sorteas los peligros que te esperan en las húmedas termas romanas, accederás a la entrada de los calabozos. Allí, por fin, te esperará con los brazos abiertos (y un pelín hambriento) tu amigo Obelix. No será difícil dar con él, pero yo de ti no me confiaría.







hacer que os sintáis parte del juego. Además, las melodías y efectos sonoros son el complemento ideal para cuadrar la ilusión.

Para rematar la faena, está dotado de una enorme jugabilidad. El medido salto de Asterix no provoca ningún problema de control. Cosa que se agradece teniendo en cuenta la enorme dificultad de alguna fases, en las que la difíciles plataformas y un scroll imparable pueden sacar a cualquiera de sus casillas.

En definitiva, tenéis ante vosotros un juego plataformero muy divertido y adictivo, que os hará disfrutar de una de las más apasionantes aventuras de vuestro héroe del cómic.



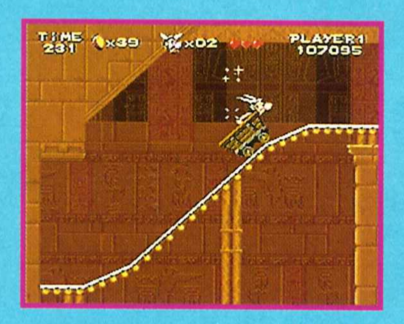
Atrapaesatortix

Divertirse junto a Asterix no ha sido algo demasiado difícil de conseguir. Lo único que he tenido que hacer es dejarme llevar por el juego y asombrarme de los exóticos paisajes que se presentaban antes mis ojos.

Desde los intrincados laberintos de las pirámides egipcias a las soleadas costas del mar Egeo, este programa propone un difícil, pero asequible, reto de variadas características. Lo único malo es que las dos primeras fases no sigan el elevado tono general del juego. Aunque no es demasiado importante, teniendo en cuenta lo que nos espera.

Teniente Ripley







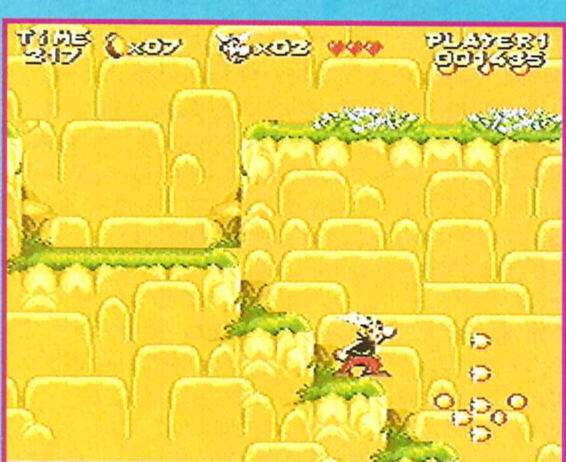
Un buen sorbito de la poción mágica de Panoramix es la mejor manera de enfrentarse a las dificultades diarias. A Asterix parece funcionarle. Y si no, preguntadle a este pobre romano.

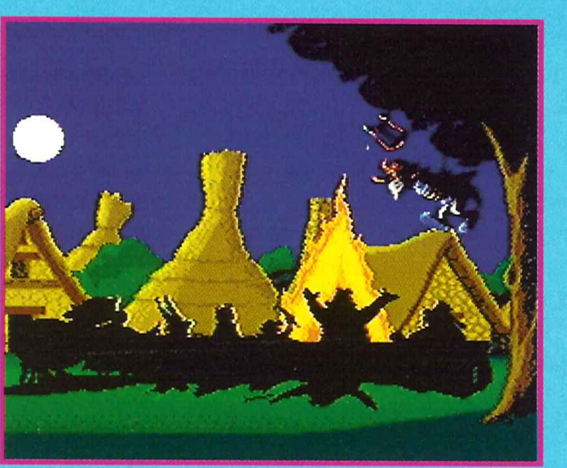


Los bosques de la Galia, las heladas montañas de Helvecia o los desiertos egipcios. Cualquier excusa es buena para practicar un poco el sano deporte del plataformeo.

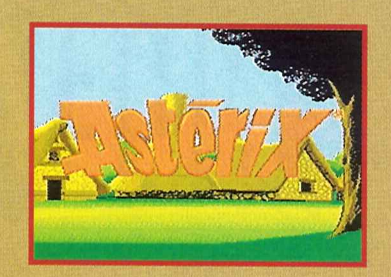








SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
INFOGRAMES
Infogrames
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 4
Megas: 8

Gráficos — 88
En las dos primeras fases no se aprecia toda la calidad gráfica que encierra este cartucho. Pero luego...

Música — 88
Un estupendo sonido acorde con el resto de las características del programa.

Sonido FX — 85
Divertidos efectos que aportan una nota de humor. Sin embargo, acaban pareciendo repetitivos.

Jugabilidad — 90
La dificultad del juego, que no es poca, se ve subsanada gracias al fácil manejo del protagonista.

Adicción — 90
Si te dejas llevar disfrutarás de largas horas de diversión. Atrapa desde el primer momento.

Total — 89
Un cartucho imprescindible en la juegoteca de todos los amantes del plataformeo puro y duro.

Lo Mejor
- Es jugable, divertido, adictivo... ¿Acaso quieres algo más?

Lo Peor
- Que las dos primeras fases no se hayan cuidado igual que las demás.
- Que no seas demasiado hábil a la hora de saltar.

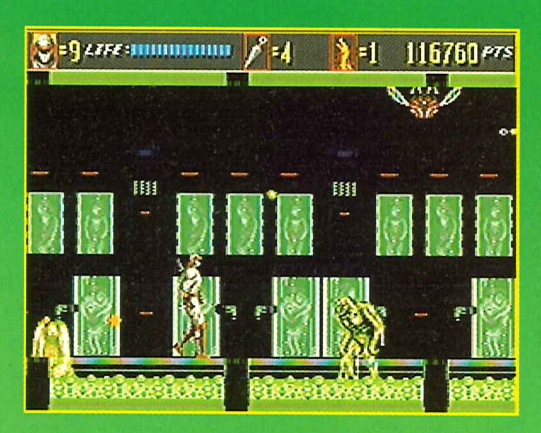


La leyenda Ninja se remonta a la grandiosa época de los samuráis, donde el honor y la justicia prevalecían por encima de todo. Durante muchos siglos, esta técnica y modo de vida estuvo limitada a los habitantes de las islas del Sol Naciente. Sin embargo, no hace mucho tiempo, un joven de padre japonés y madre americana consiguió superar las «inaccesibles» pruebas de estos caballeros medievales, para convertirse en el Maestro del Shinobi. Este tipo no era otro que Joe Musashi, y a partir de ese momento su nombre se convirtió en poco menos que un mito.

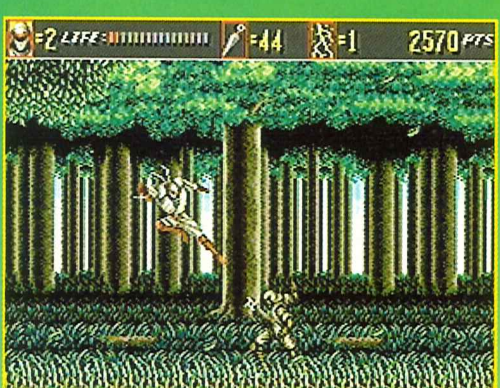
Desde entonces, sus andanzas han recorrido el mundo entero a lomos de la Mega Drive. Y es que la primera parte de Shinobi se remonta a la aparición de esta consola, allá por el año 1988. Con todas esas referencias, nadie puede dudar que estamos hablando de un clásico entre los clásicos. Ahora, después de limpiar en un par de ocasiones la ciudad de Neo City y derrotar al malvado Ninja Warrior, Joe Musashi se enfrenta a su aventura definitiva.

De nuevo la ciudad ha sido tomada por un grupo de criminales. Sus cabecillas, los Neo Zeed, se han convertido en los peores enemigos del valiente guerrero. Esta vez son rivales duros de verdad: desde peligrosos Ninjas montados en alucinantes moto-jets, hasta samuráis recién sacados de su época, pasando por hormigas subterráneas hambrientas de carne humana. ➤





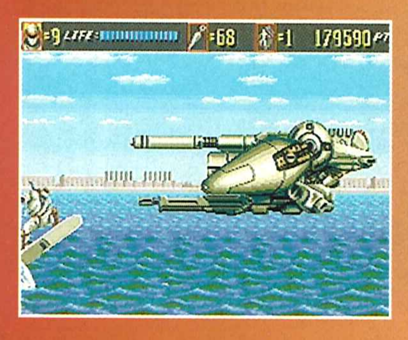






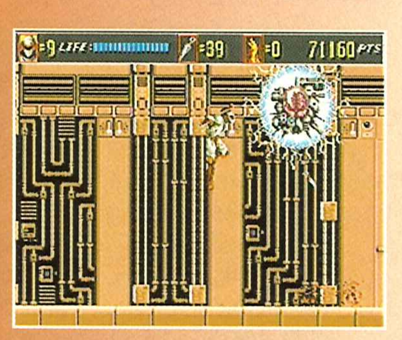


Enemigos para dar y tomar











Al final de cada fase, tendréis el honor de saludar a unos elementos sospechosos que tratarán de defender sus territorios con uñas y dientes. Lo bueno es que no se pueden clasificar. Unos son grandes, otros son pequeños; unos son malos, otros peores... tan solo tienen una característica común: la enorme dificultad para acabar con ellos. Así que estudiad bien sus movimientos y no perdáis la concentración.

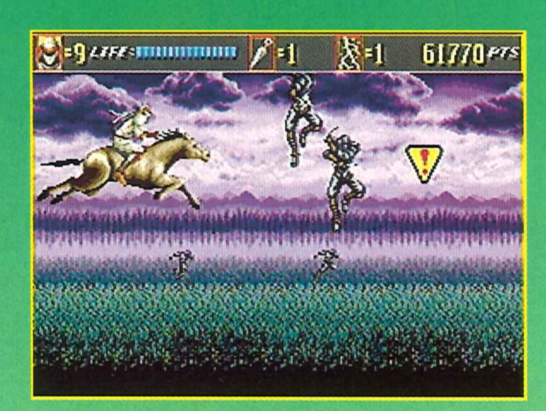


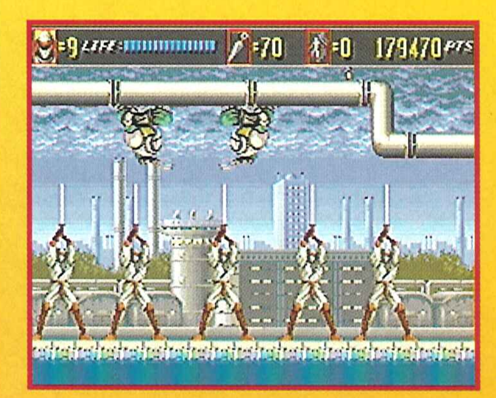
Como buen guerrero ninja, Joe tendrá una sola y fiel compañera: su espada. Gracias a ella, podrá limpiar la ciudad de todos los malhechores.



Los poderes ocultos de los Ninjas

Cuatro tipos de magias podrá usar nuestro amigo ninja cuando se encuentre en verdaderos apuros. Paso a nombrarlos:
- Magia multiplicadora: se convertirá en cuatro ninjas que se moverán a la vez y, lo más importante, dispararán al mismo tiempo. ¡Cuatro disparos cada vez que aprietes el botón!
- El Rayo: Al utilizar este poder arcano, te convertirás en invulnerable durante un corto período de tiempo.
- Arakiri: Parecerá que vuestra intención es suicidaros mediante una explosión, pero cuando vuestro cuerpo se reconstruya, os encontraréis conque todos los enemigos de la pantalla han desaparecido como por arte de magia.
- El fuego: Surgirá una inmensa nube de fuego, que arrasará a vuestros enemigos y os dejará el camino libre.

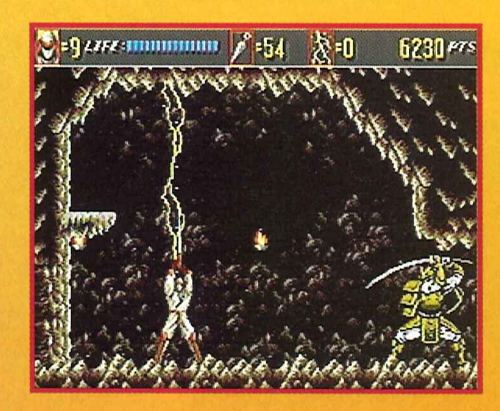


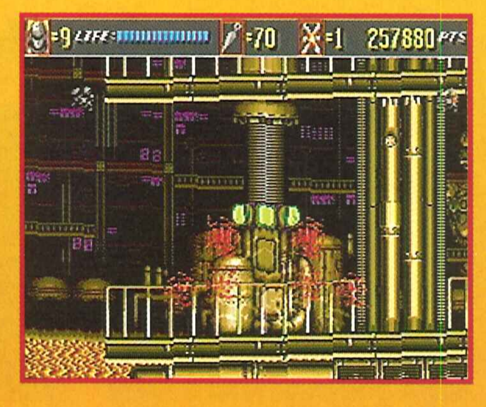




Joe Musashi retorna a tu Mega Drive con una aventura que, incluso, supera a las anteriores.



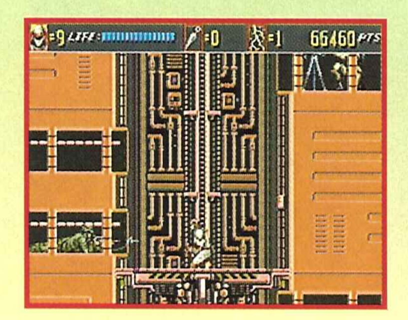




No hay tiempo para un respiro. Durante siete alucinantes fases, Joe tendrá que ir limpiando la ciudad de indeseables, hasta que la paz vuelva a reinar. Pero las novedades no terminan aquí: el valiente protagonista tendrá la oportunidad de demostrar sus dotes de hombre polifacético, enfrentándose a sus enemigos montado en un precioso caballo o manteniendo el equilibrio en una tabla de surf a ritmo de los Beach Boys.

En todo este embrollo, Musashi, además de poder valerse de su alucinante espada, tiene unas cuantas "ayuditas". En primer lugar, está capacitado para lanzar "shurikens" (sí, esas estrellitas afiladas). Y para que no se quede sin "gas" en tan largo recorrido, podrá recoger corazones que aumentan su energía, remesas de "shurikens", y el poder de los Ninjas, que le permitirá utilizar sus extraordinarias magias.

Y en toda esta acción, se alternan las fases de scroll horizontal (muy brillantes, por cierto) con acciones verticales, en un verdadero acierto por parte de los programadores. Si quieres disfrutar de ellas y tienes la suficiente valentía... adelante.







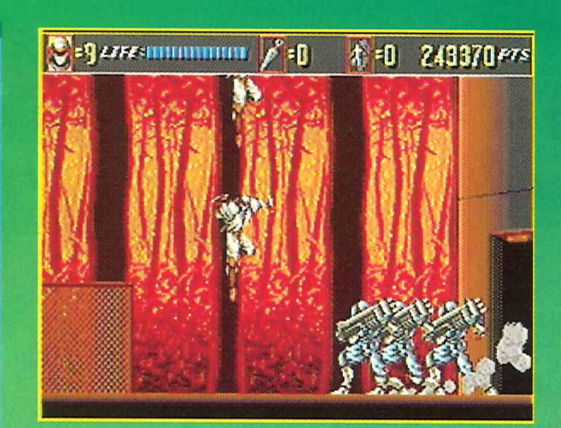


Terceras partes son mejores

Quizá el hecho de que los programadores tuvieran que repetir la creación del juego después de un primer intento, ha tenido como consecuencia esta maravilla. Shinobi III ha sorprendido a propios y extraños por su excelente calidad técnica. La utilización perfecta y suave del scroll parallax y la excelente animación de los sprites, ya dicen mucho en su favor. Pero además, la acción está bien resuelta y hay una variedad de enemigos que satisface al más exigente.

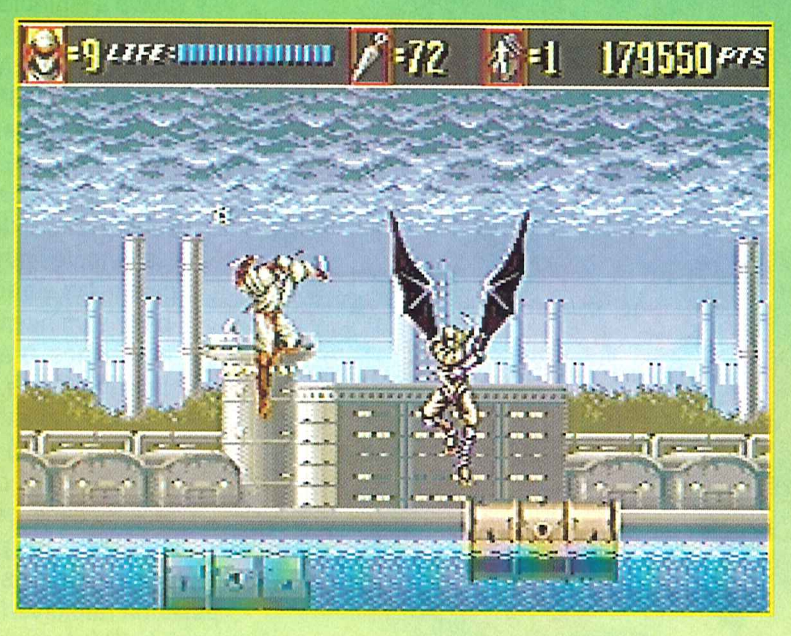
Como buen juego que se precie, tiene una virtud añadida: la dificultad está por las nubes. Incluso en el nivel fácil, hay que ser un auténtico maestro para seguir adelante. En fin, que sólo se echa de menos la participación de dos jugadores a la vez.

Teniente Ripley

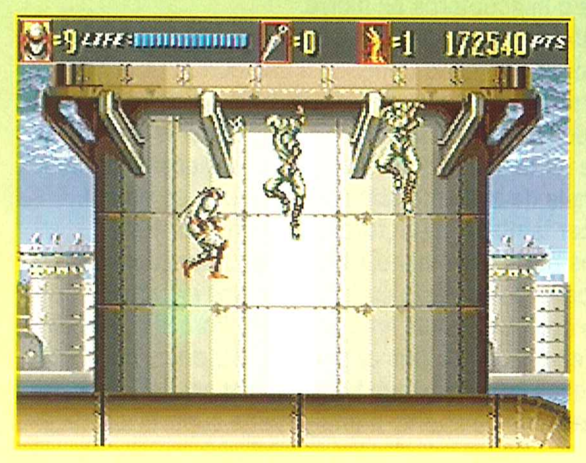


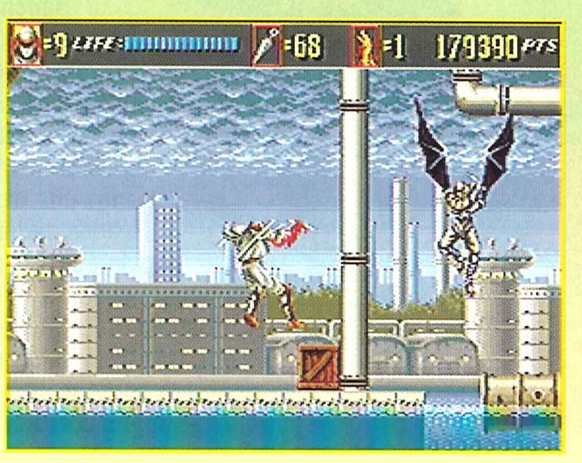












MEGA DRIVE



ACCIÓN
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: Depende del nivel
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 89
Uno de los aspectos más sobresalientes. Vistosos, bien definidos y con un movimiento notable.

Música — 84
Bastante apropiada y con la suficiente marcha para estar a la altura de la acción del juego.

Sonido FX — 83
Como suele ser habitual en los juegos de acción, está bien conseguido, aunque se puede esperar más.

Jugabilidad — 85
La dificultad y la escasa manejabilidad en algunas ocasiones, evitan que suba a lo más alto.

Adicción — 88
Con la extensión del juego, la variedad de enemigos y la constante acción, está todo dicho.

Total — 86
La tercera parte de este legendario juego ha superado claramente a las dos anteriores. Un gran juego.

Lo Mejor
- La variedad de las fases.
- La calidad gráfica.

Lo Peor
- La dificultad de algunas fases.





PEQUEÑAS MÁQUINAS PARA CIRCUITOS INCREÍBLES

SEGA MEGA DRIVE

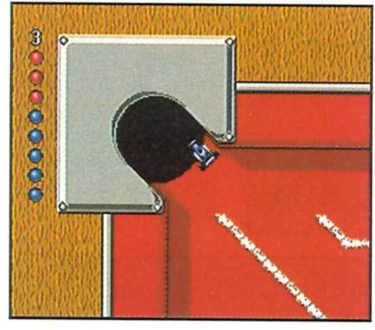
El semáforo se pone en verde y se da la salida. El piloto del coche amarillo se pone en primer lugar, gira a la izquierda, luego a la derecha y enfila la recta, donde choca contra una goma de borrar, rectifica y continúa la carrera. Pasa por el tramo de curvas con cierta dificultad, mete tercera y atraviesa la regla para entrar en la recta del cuaderno. Pisa a tope el acelerador y vuelve a aminorar al entrar en la última curva. Finalmente, cruza la línea de meta en primera posición. Se acaba de convertir en todo un campeón de Micromachines.

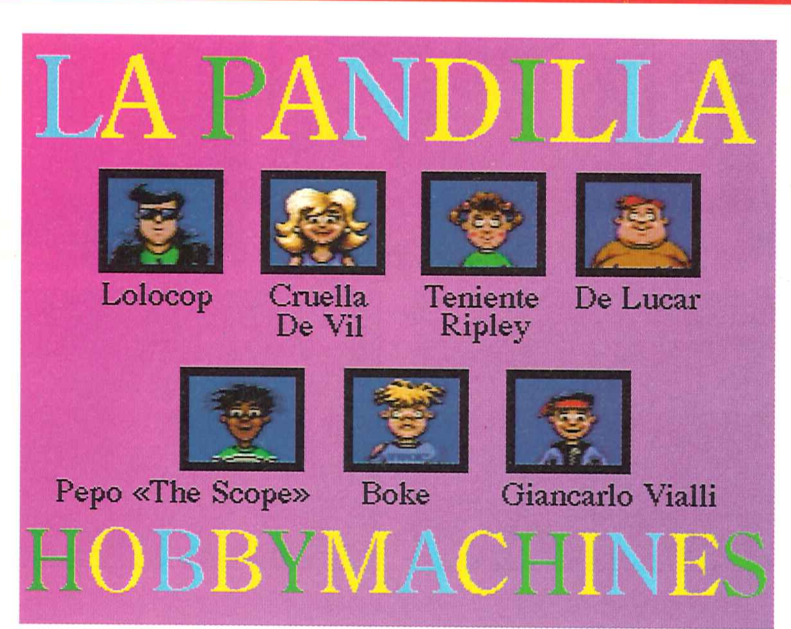
Como ves, esta prueba no tiene lugar en Le Mans ni en Mónaco, sino en unos circuitos increíbles y superdivertidos. Una bañera llena de espuma -patito de goma incluido-, la mesa del desayuno, los pupitres de la escuela, el suelo del garaje, las enredaderas del jardín, una mesa de billar y un buen montón de arena. Con estos escenarios, prepárate para disputar la carrera más ingeniosa que puedas imaginar.

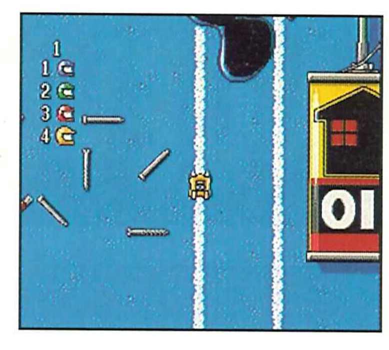
El trazado está diseñado con los mismos objetos que tú utilizarías a la hora de hacer una pista de estas características, y a una escala real. Es decir, cereales, cucharillas, tornillos, reglas para los puentes, montoncitos de arena, naipes y muchas otras cosas, con la intención de pasar un rato divertidísimo con tus minicoches, lanchas o helicópteros de hierro.

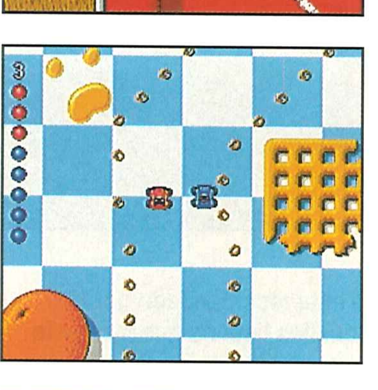
En cuanto a las diferentes opciones, cuentas con la posibilidad de jugar tú solo, en un «head to head» o uno contra uno. En esta modalidad, correrás junto a un adversario elegido entre los once componentes de la pandilla Micromachine, y deberás tratar que tu contrincante no te saque demasiada ventaja, pues en cuanto tenga una pantalla de adelanto obtendrá un punto de bonus.

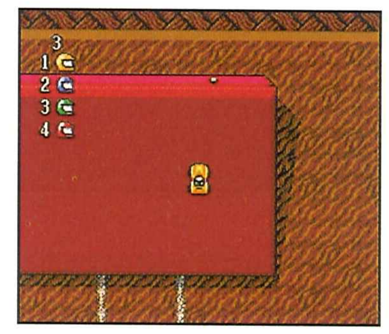
Puedes participar también en un torneo formado por tres jugadores, elegidos por ti pero manejados por el ordenador. En este caso, deberás ir superando carreras en los diferentes circuitos y con los distintos modelos con que cuenta este cartucho. Para ello, has de cruzar la línea de meta en una de las dos primeras posiciones, pues de lo contrario perderás una de las tres vidas que tienes al empezar el juego. Si tienes algún compañero/a que se apunte a una jornada superdivertida ➤

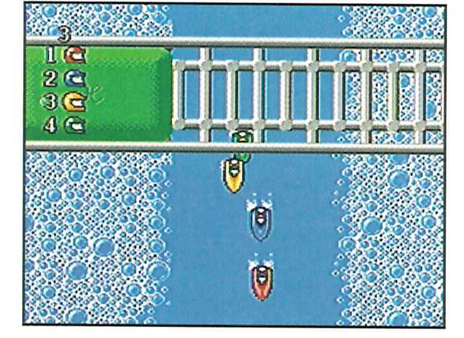






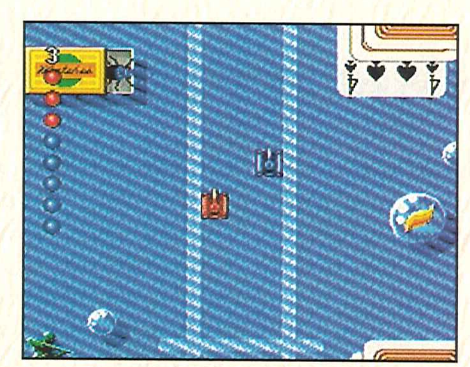


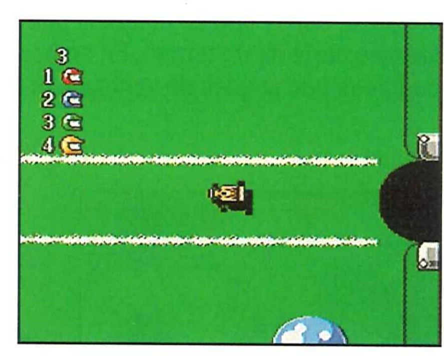




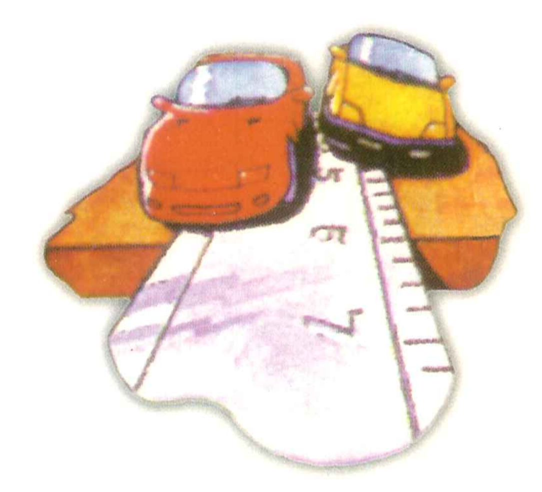
En la carrera de los fuera borda debéis tener especial ciudado con el remolino y los tubos.

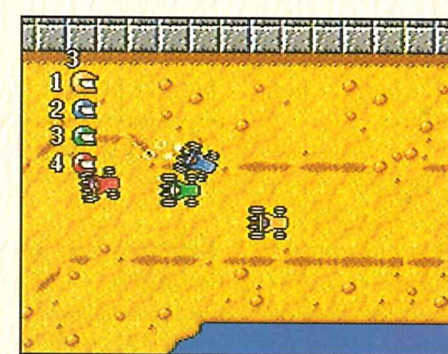
Esquivar gomas de borrar y escalar paquetes de cereales acabará siendo uno de tus deportes preferidos.

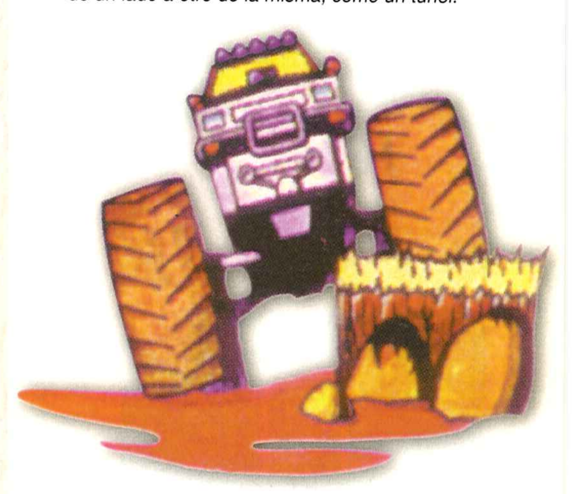


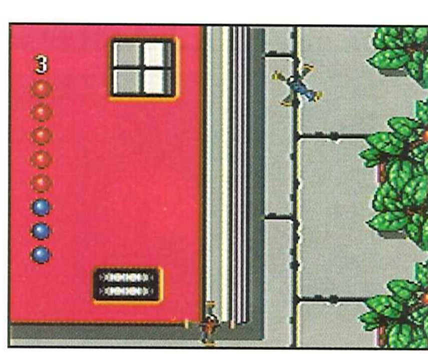


Los agujeros de la mesa de billar te transportan de un lado a otro de la misma, como un túnel.



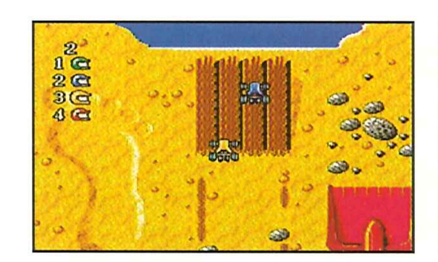


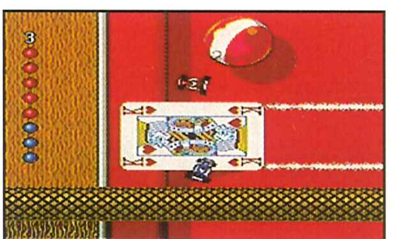




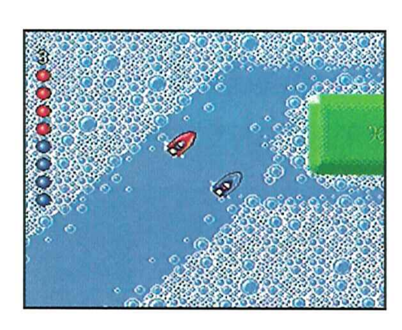


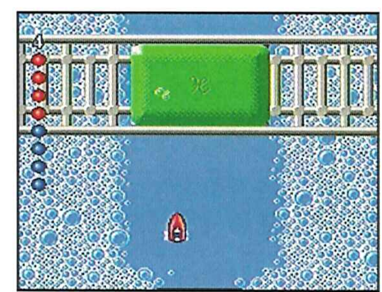


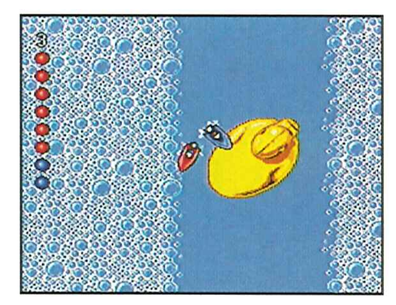


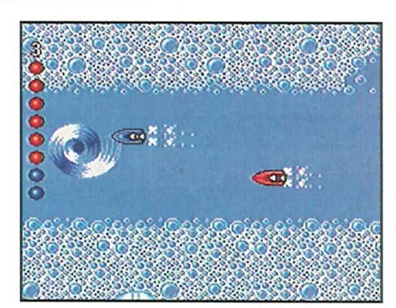


Puentes hechos con naipes, rampas, patitos de goma, remolinos y muchos más objetos son los que tendréis que sortear para hacer una buena carrera.





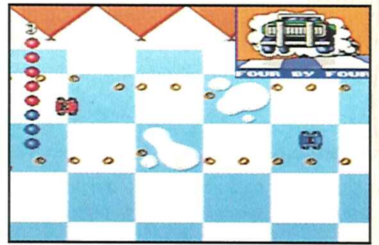




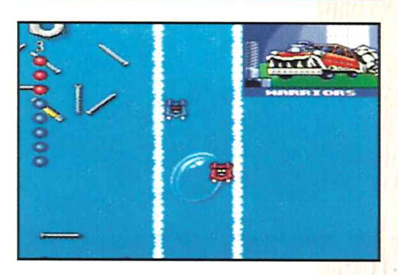
y se atreva a correr contra ti, cosa muy probable cuando se propague la noticia de que tienes el Micromachine, tienes la opción de dos jugadores. Con ella podrás echar una carrera a cinco victorias, con el tipo de máquina que quieras, o bien que ambos forméis parte de un torneo. En ambos casos, contarán los puntos de bonus que saques de ventaja a tu contrincante.

Por último, decir que este cartucho está recomendado por la Dirección General de Tráfico, para aquellos listillos que les gusta dar la nota. Como por ejemplo, los que adelantan por el arcén de la derecha en un atasco, o los que se creen que las calles de la ciudad pertenecen a un circuito de rallyes. Con el Micromachine de Mega Drive, se sentirán los reyes del volante.

Los Vehículos y sus Circuitos









JEEPS 4x4. Mesa del desayuno. Las frutas, cereales y manchas de leche y miel serán tus principales obstáculos, así como una pequeña colina formada por una caja de cereales.

COCHES DEPORTIVOS. Pupitres. En esta zona los principales escollos son los puentes que forman las reglas y los estrechamientos producidos por sacapuntas y gomas de borrar.

WARRIORS. Suelo del garaje. Los warriors son camiones que tienen la parte delantera reforzada con dos enormes conos de acero. Si chocan entre sí, explotan. Aparte de esto, debes tener cuidado con las manchas de vaselina, que te frenarán, y las de petróleo, sobre las que patinará tu vehículo.

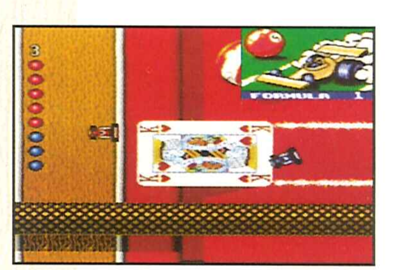
SÚPER RUEDAS. Playa. Ayúdate de los trocitos de madera para cruzar los fosos de agua. Además, todos los pequeños estanques y riachuelos que inundan la zona serán tus principales inconvenientes en estas carreras.

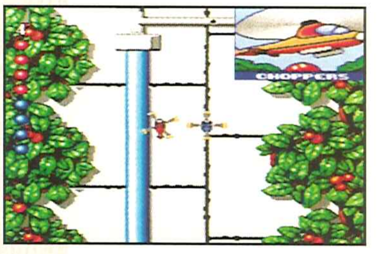
FÓRMULA UNO Y FÓRMULA UNO PROFESIONAL. Mesa de billar. Aquí, tendrás que estar muy atento a los naipes que conforman los puentes de conexión entre el tapete (será rojo si la carrera es profesional) y la parte exterior de la mesa, que también forma parte del circuito.

HELICÓPTEROS. Jardín. El hándicap más importante es evitar quedar atrapado entre la maleza de los bordes del circuito.

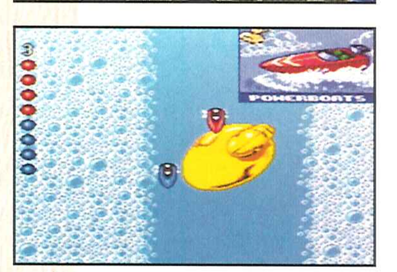
TANQUES. Suelo de la habitación de los juguetes. Un obstáculo digno de atención es el laberinto del tablero de damas. No pierdas de vista a tu o tus contrincantes, pues te pueden disparar con los tanques.

LANCHAS MOTORAS. Bañera. Los simpáticos patitos de goma que ya hicieran famosos Epi y Blas, se interpondrán en tu camino, así como un remolino de agua que se formará en el desagüe.

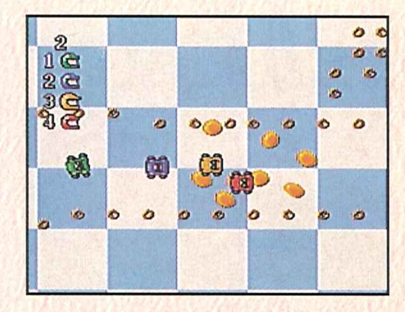




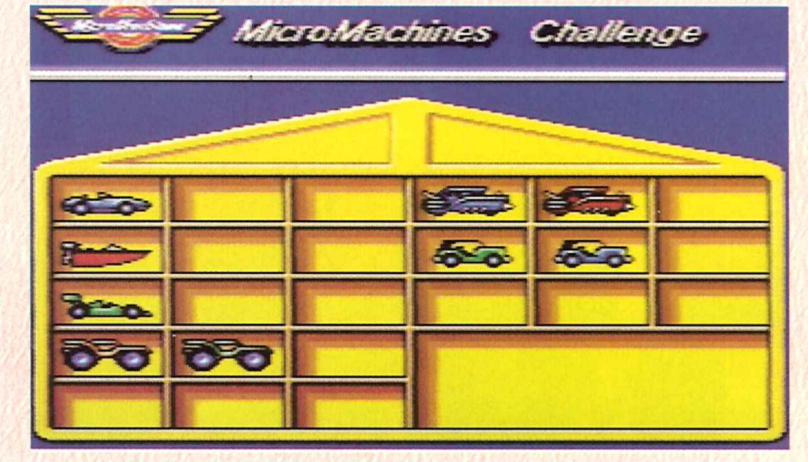




El sueño de toda tu vida, organizar una carrera de coches por toda la casa, podrá verse cumplido gracias a este original cartucho creado por Codemasters.



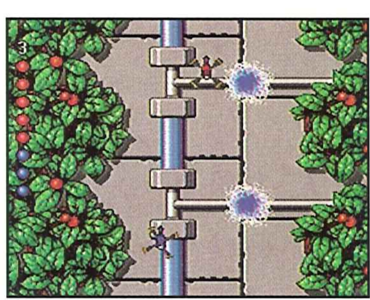


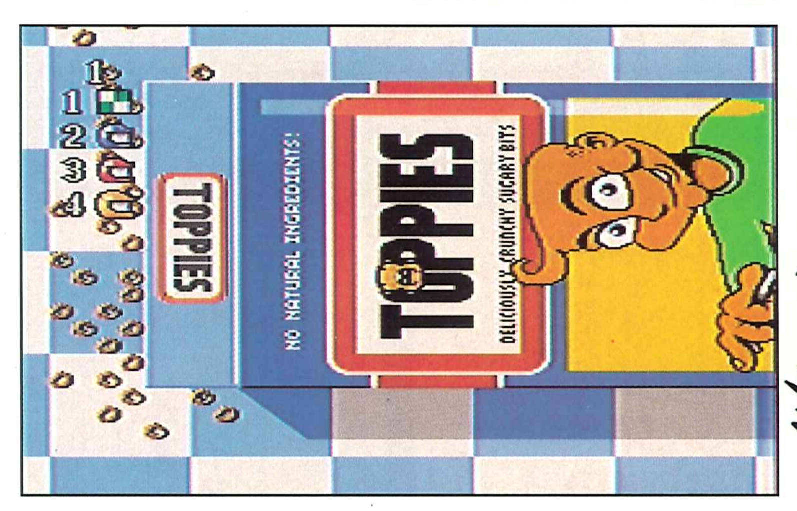




El montículo formado por la caja de cereales de la segunda carrera en la mesa del desayuno, es una de las imágenes más espectaculares del juego.







Pequeños pero simpáticos

Una auténtica bomba de diversión este supercartucho con un nombre micropequeño. Para empezar, la concepción de los distintos circuitos es muy original y el diseño de los trazados utilizando naipes, cereales del desayuno, tornillos o la espuma de la bañera, es absolutamente genial. Los gráficos, dentro de la imagen general de juguetes, están muy bien conseguidos y poseen una alta definición.

En cuanto a jugabilidad y diversión, se trata de un juego gigantesco que pronto se convertirá en todo un clásico en cuanto a cartuchos deportivos de carreras se refiere.

Boke

MEGADRIVE



DEPORTIVO
CODEMASTERS
Camerica
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: Infinitas
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 89
Buena definición, teniendo en cuenta que son juguetes, y gran imaginación en el diseño de los recorridos.

Música — 80
Podían haber elegido una música más variada y divertida, acorde con la línea del juego.

Sonido FX — 87
Aquí sí que han estado acertados. El rugido de los micromotores te hace correr más deprisa.

Jugabilidad — 90
La opción para dos jugadores y el fácil manejo de los vehículos lo hace muy jugable.

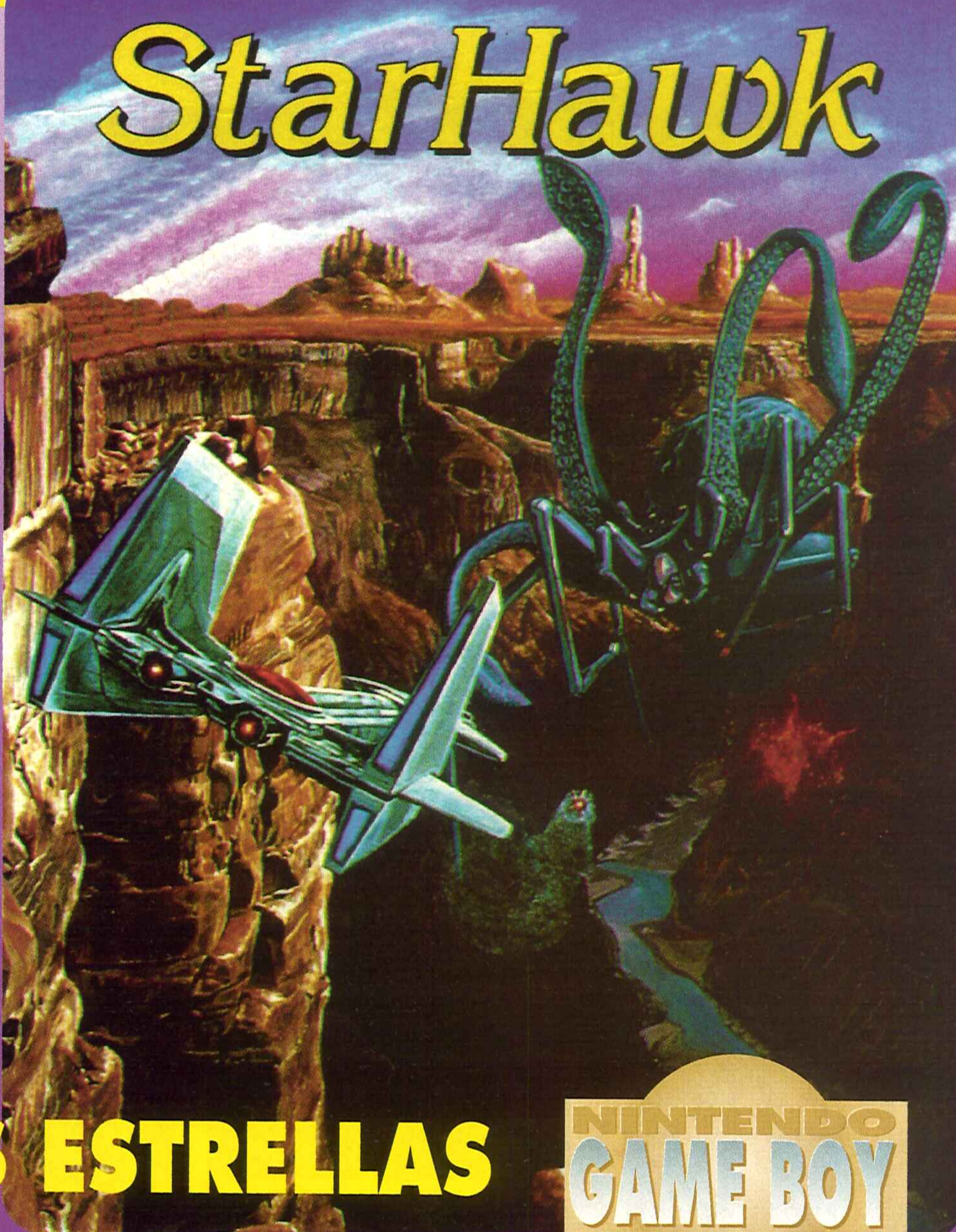
Adicción — 89
Está asegurada. Te ríes un montón y te diviertes mucho más, aunque no ganes la carrera.

Total — 89
Pegar un salto con tu coche desde la carpeta hasta el pupitre de al lado o subir por una caja de cereales es genial.

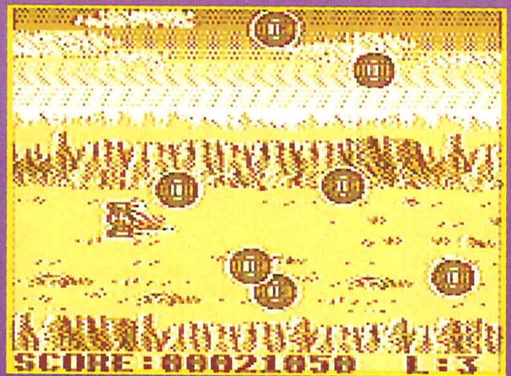
Lo Mejor
- La imaginación que han demostrado los creadores a la hora de diseñar los diferentes circuitos.
- El supernivel de diversión.

Lo Peor
- Que no haya opción para cuatro jugadores humanos.
- Que aún no lo tengas en tu cartuchera.

LO MÁS NUEVO









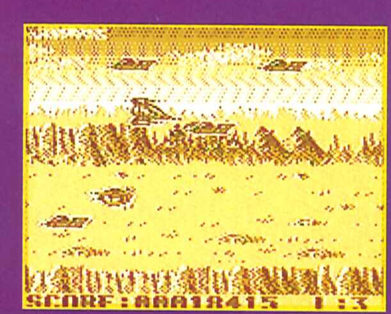
LEJOS DE LAS ESTRELLAS

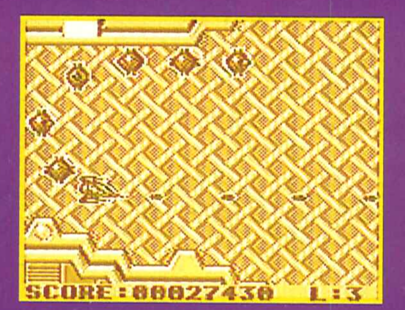
Avanzar por pequeños corredores de aspecto extraterrenal rodeado de enemigos de extraño aspecto, es la tónica constante de este programa de Accolade. Y todo ello a través de un decorado cambiante (aunque no mucho) compuesto de cinco fases de difícil resolución. ¿La historia?, pues la de siempre. A bordo de una poderosa nave, debes limpiar la galaxia de los terribles invasores que pugnan por destruirla. Para lograrlo, tendrás que echar mano de una increíble habilidad para esquivar y de un dedo que se te quedará calloso de tanto apretar el botón de disparo.

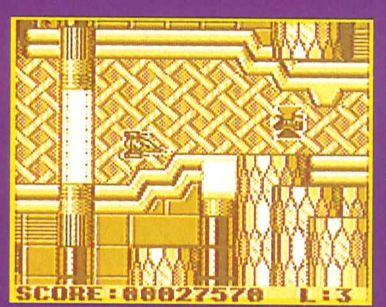
Con estos elementos, el StarHawk es un típico matamarcianos horizontal con más defectos que virtudes. Su desarrollo se hace a todas luces monótono y su estructura es machacona y repetitiva. Hasta el protagonista es cansino. La nave que diriges es un aparato demasiado grande y rígido, recubierto por la trasnochada orla típica de hace algunos años. La lentitud exasperante de la nave y la correosa dureza de los enemigos hacen de este juego un reto difícil y desesperante.

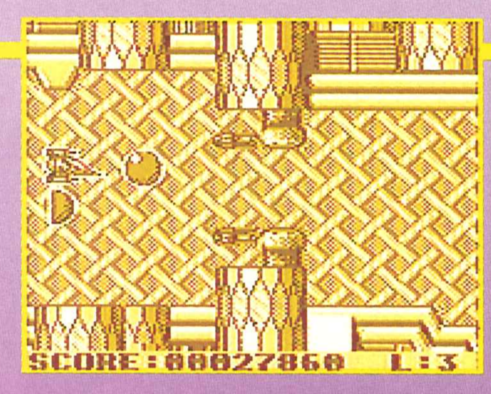
Pero no todo va a ser negativo. Se salvan algunos detalles como el buen scroll de fondo, los originales enemigos finales y que, al fin y al cabo, es un matamarcianos. Cuestión ésta última que tiene un importante tirón para los incondicionales del género. Aunque no os hagáis ilusiones, que no da para mucho.

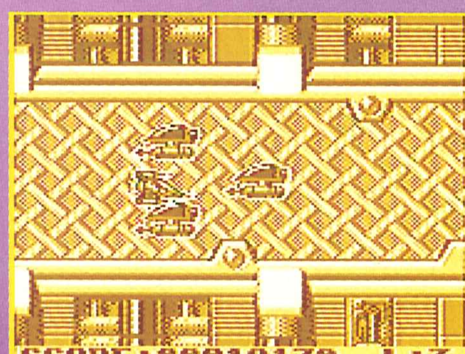


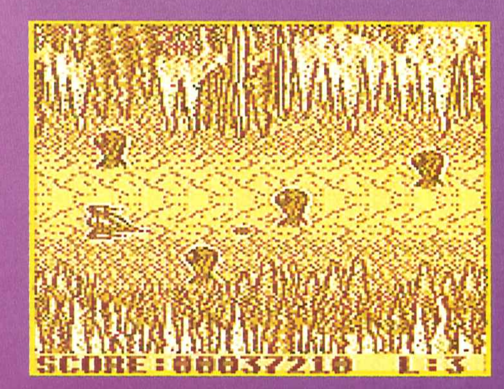








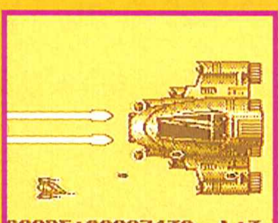


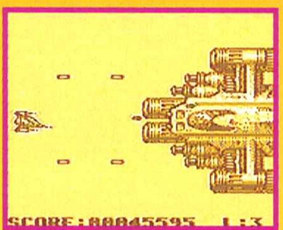




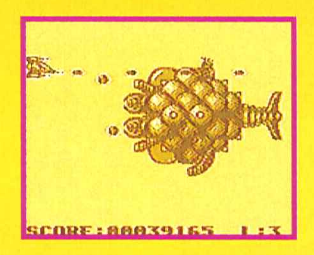
Cinco enemigos para el Halcón

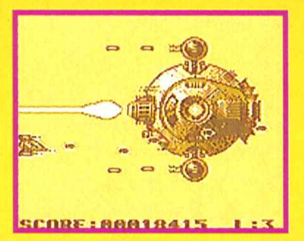




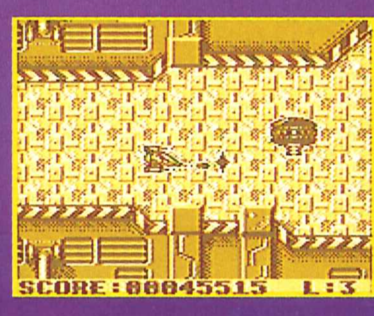


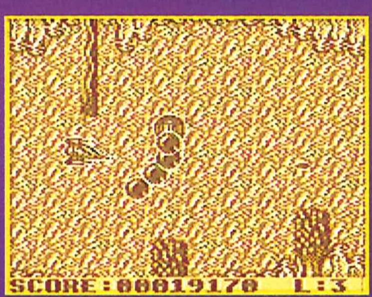
Al final de cada fase os espera un enorme enemigo de terrorífica apariencia y propósitos muy poco amistosos. Destruirlos va a ser una difícil misión, pero no será tan complicado si prestas atención a sus movimientos y buscas los puntos débiles que te irán presentando sucesivamente. Aun así, te anticipo que no podrás evitar perder más de una vida.





El Halcón de las Estrellas se merecía algo mucho mejor en su versión para la Game Boy.







Bastante menos de lo esperado

***P**obre, simplón y muy difícil, este cartucho ha conseguido aburrirme. No ya por su pobreza, sino por la sensación de estar jugando con un programa rescatado del pasado. La nave es un enorme mazacote, con extraños cambios de velocidad que ni siquiera pueden achacarse a una ralentización inoportuna. La mecánica es repetitiva y el sonido machacón. Sólo tiene una virtud: la de ser un matamarcianos y, como tal, entretiene, aunque sólo sea un poquito.*

Teniente Ripley

GAME BOY



SHOOT'EM-UP
ACCOLADE
NMS Software
Nº jugadores: 1
Vidas: de 3 a 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continues: 3 y passwords
Megas: 2

Gráficos — 61
Un buen scroll de fondo es lo más reseñable de unos gráficos que pecan de simplones y repetitivos.

Música — 59
Demasiado monótona, a tono con el resto del programa.

Sonido FX — 60
Pititidos y explosiones simplonas conforman el elenco de efectos que ofrece este juego.

Jugabilidad — 59
Demasiado difícil. El tamaño de la navecita la convierte en un artilugio complicado de manejar.

Adicción — 60
Gracias a los passwords no tienes que repetir las fases Si no fuera así, no lo aguantarías mucho tiempo.

Total — 60
Agobiantemente lento y repetitivo, no llega a la altura de lo que de él se esperaba.

Lo Mejor
- Por encima de todo, los passwords.
- La carátula es bonita...

Lo Peor
- Que sea tan difícil, tan monótono y tan simplón.



GENERAL CHAOS

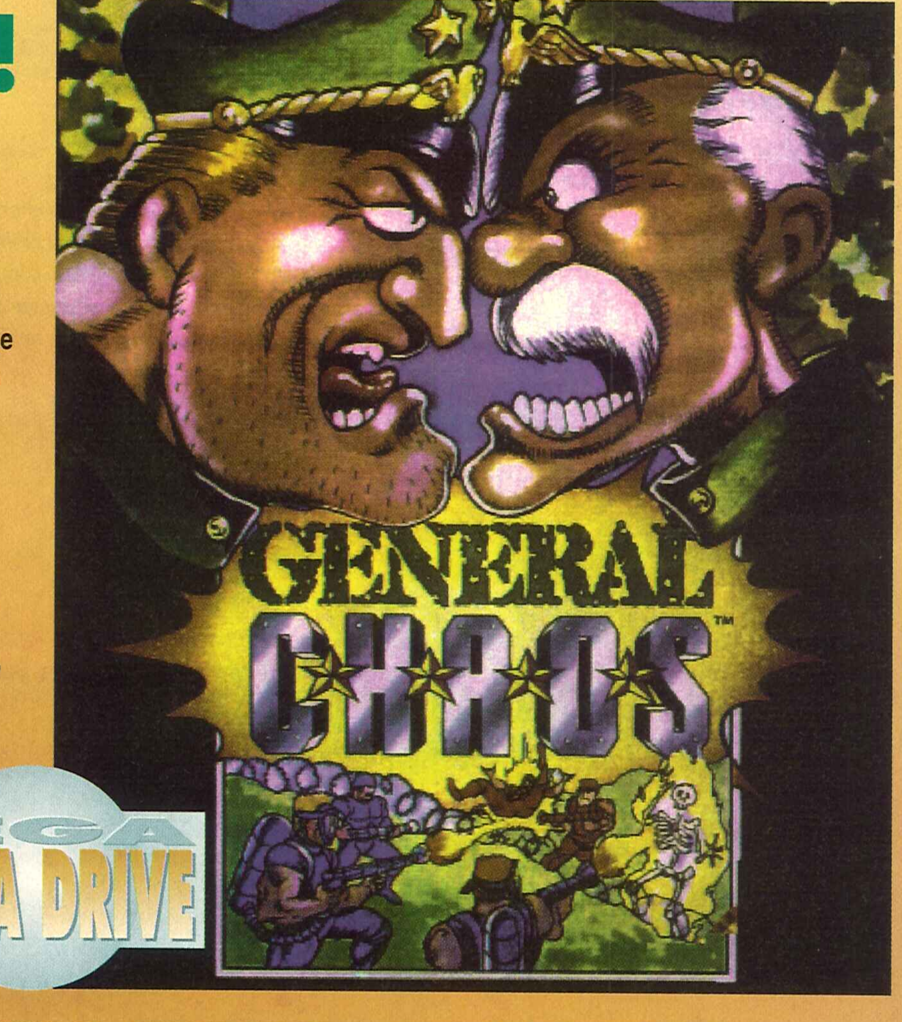
¡ES LA GUERRA!

Si hay una manera divertida de enfocar la guerra, ésta es, sin duda, la empleada en este cartucho. Y es que la gente de Electronic Arts ha sabido crear un juego divertido, ingenioso y muy, muy original. El objetivo es muy claro: dos peculiares ejércitos, dirigidos por sendos generales, se enfrentan con el fin de conquistar la capital enemiga. Para ello deberán hacerse con los territorios adyacentes, eliminando toda resistencia hasta llegar al corazón de las fuerzas del adversario. Ahora bien, ¿cómo diablos se efectúan las batallas? Pues muy fácil.

Bueno, no tan fácil... pero aquí estamos para aclararos todo, así que «no problem». Los jugadores disponen de cuatro pelotones diferentes, formados por cinco hombres (excepto el comando, que está compuesto sólo de dos). Cada unidad de combate tiene sus propias características, que vosotros tendréis que escoger en función del campo de batalla y del enemigo. Una vez iniciado el combate, vuestra misión consistirá en colocar uno a uno los soldados en la posición más conveniente, dependiendo del arma que esté utilizando y de la situación del enemigo.

Como veis, General Chaos es una especie de ajedrez, pero a lo bestia. Así que si queréis pensar y divertiros a la vez...

SEGA MEGA DRIVE



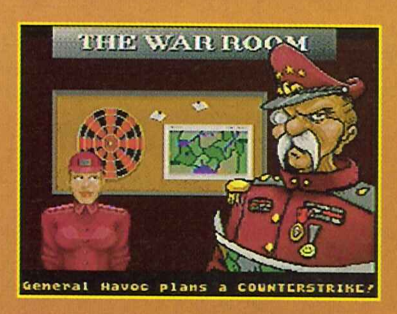






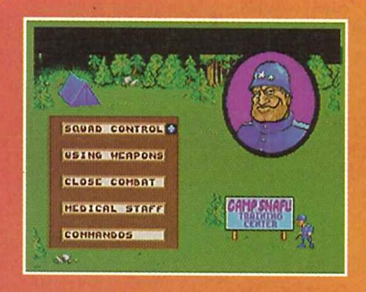
















La instrucción

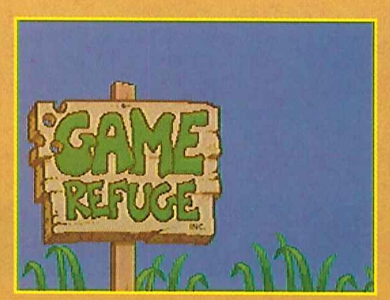
¡Todo el mundo firme! El Sargento Bautista se va a encargar de convertir a cinco panolis en auténticos soldados. Sólo tenéis que elegir en la pantalla de opciones «Boot camp» y dispondréis de una explicación completísima de todos los aspectos del juego: cómo mover a vuestros soldados, la calidad y alcance de las armas, la lucha cuerpo a cuerpo, la asistencia médica y el combate entre comandos. Eso sí, no os distraigáis, porque el Sargento Bautista tiene un humor de perros.



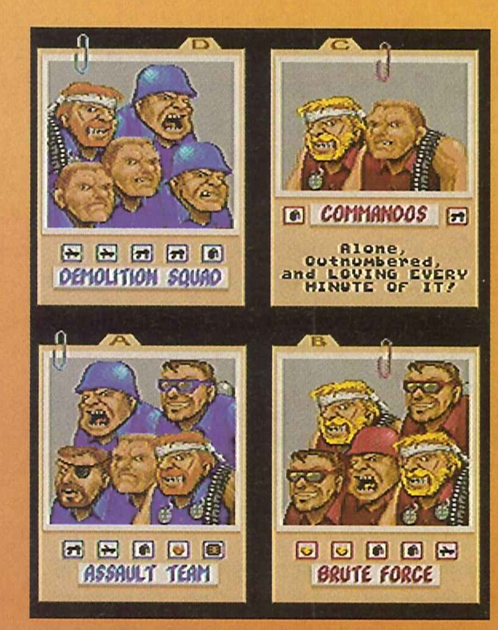












Estas bandas de indeseables, son las diferentes formas de afrontar las batallas. Fijaos bien en las armas que poseen, para crear el ejercito invencible.

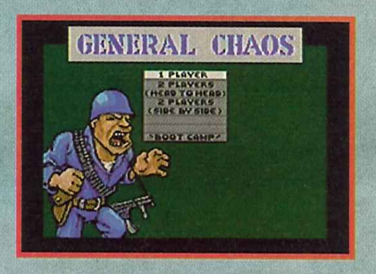
Atípico, pero bueno

***A**unque sólo fuera por su originalidad, este cartucho merecería un aplauso. Pero es que, además, el juego está bien realizado y es realmente divertido. El único "pero" que se le puede poner es que la dificultad en el modo de un jugador es bastante floja.*

Sin embargo, este pequeño hándicap queda suplido por la mayor calidad de las otras dos opciones de juego. Además, la caricaturización de los gráficos supone todo un acierto, en lo que se adivina como un intento por ofrecer un carácter más ficticio al argumento. En definitiva, y como os he repetido en más de una ocasión, se echan en falta más juegos como éste.

Lolocop

MEGA DRIVE



ESTRATEGIA
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5 soldados
Nº de fases: 3 campañas
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 82
Para ser un juego de estrategia se han cuidado mucho. Las caricaturas son realmente divertidas.

Música — --
No hay.

Sonido FX — 78
Se limita a los disparos y las explosiones de las batallas, pero está bien realizado.

Jugabilidad — 85
Rápidamente os haréis con la técnica del juego, y es seguro que os encantará.

Adicción — 79
La inexplicable facilidad del modo "1 jugador" le resta nota. Por lo demás, hay juego para rato.

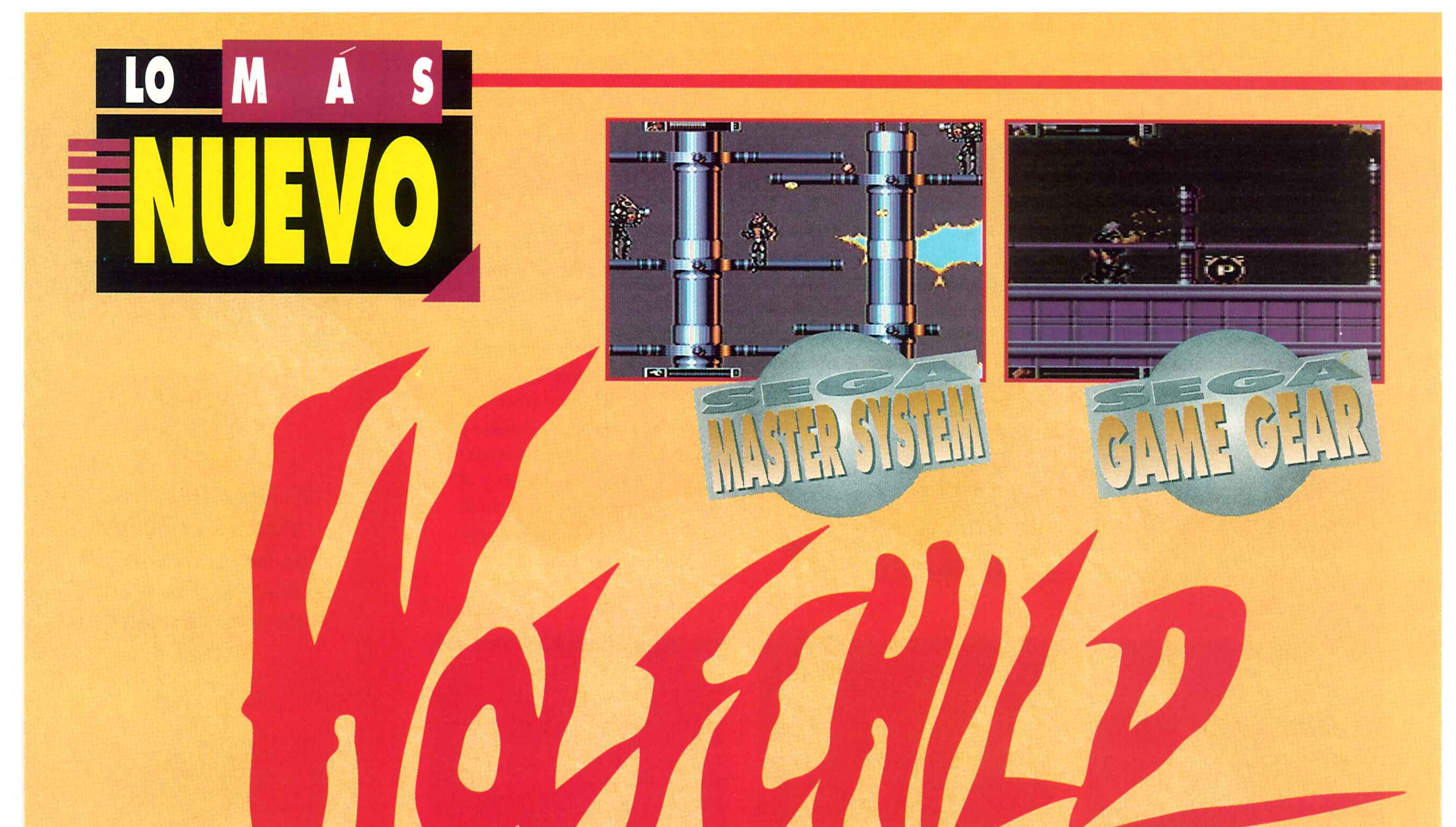
Total — 82
Los amantes de los juegos de estrategia y los que no lo son van a disfrutar de un juego original y divertido.

Lo Mejor

- **Un juego más de estrategia, con todo lo que ello conlleva.**

Lo Peor

- **Que no se prodiguen este tipo de juegos.**



AÑO 2230 DE NUESTRA ERA

La civilización ha evolucionado vertiginosamente en los últimos cien años. El hombre se ha extendido por toda la galaxia y ha perfeccionado las máquinas. La Humanidad ha aprendido a convivir en paz con el «homo superior», vulgarmente llamado mutante. Pero, como suele ocurrir en estos casos, siempre hay algún listillo dispuesto a tirar por los suelos tanta armonía. En esta ocasión, el sujeto en cuestión se llama Draxx.

Mutante de piel verdosa, considera injusto que el hombre superior conviva en igualdad de condiciones con el «vulgaris». Y para solucionar tamaña injusticia, ha creado un cuerpo de élite capaz de derrotar al poder establecido.

Pero no todos los mutantes son tan malvados. Todavía quedan defensores del bien con los que pueden contar las fuerzas del orden. Es el caso de Wolfchild, un joven con la capacidad (como su propio nombre indica) de transformarse en un feroz lobo. Él es la baza con la que se pretende derrotar la ofensiva mutante, que comenzará en uno de los barcos transportadores que cruzan la galaxia. Hasta este barco infestado de peligrosos mutantes que obedecen las ordenes de Draxx, ha sido teletransportado Wolfchild para combatir este nuevo peligro que amenaza a la Humanidad.

Más o menos de este argumento parte el cartucho que ahora se presenta para Master System y la más pequeña de Sega. Los dos juegos presentan, en principio, las mismas características, y en ambos contaréis con los siempre valiosísimos passwords.

El protagonista cuenta en ambas versiones con importantes armas de ataque: como humano se defiende a puñetazo limpio, y como lobo dispara con sus puños mortíferas balas. Además, en las dos consolas se enfrenta a los mismos peligros y enemigos a lo largo de igual número de fases, cinco, que se desarrollan en idénticos escenarios. Claro que hay que tener en cuenta los aspectos técnicos que separan la mediana y la pequeña de Sega.

En definitiva, dos cartuchos de plataformas en los que los programadores se han centrado, sobre todo, en elaborar unos escenarios futuristas, muy adecuados para el desarrollo de la acción, y que se definen por su variedad.

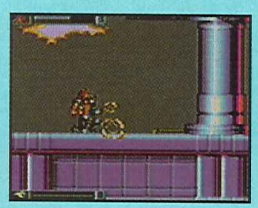
Sin más demora, ha llegado el momento de entrar en lo que es el juego, tanto para Master System como para Game Gear. Fase a fase, con un comentario conjunto para las dos versiones, vamos a adentrarnos en el mundo futurista de Wolfchild..

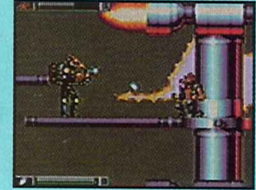
FASE 1: Todos a Bordo

GAME GEAR



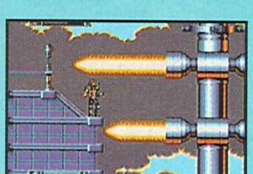
STAGE 1
WOLFSHIP



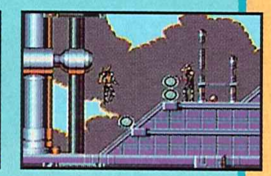


El juego comienza a bordo de un barco transportador que recorre la galaxia y que ha sido tomado por los mutantes rebeldes. Naturalmente, Wolfchild deberá enfrentarse a todos ellos. Una vez derrotado el enemigo final, será conducido directamente a la segunda fase.

MASTER SYSTEM







FASE 2: ¡Qué Verde era mi Bosque!

GAME GEAR



STAGE 2
FOREST



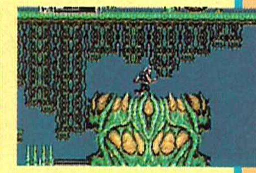


Consta de un pasadizo en el que deberás seguir aniquilando mutantes rebeldes y esquivar las plantas asesinas que te dispararán sin piedad. Cruza los árboles, utiliza los elevadores y no temas caer al vacío. El camino puede estar en el lugar más insospechado.

MASTER SYSTEM







FASE 3: Un Tiempo en el Templo

GAME GEAR



STAGE 3
ANCIENT TEMPLE

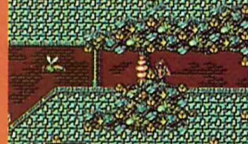


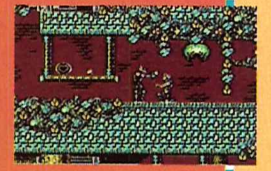


Discurre en el interior de un templo milenario que esconde todo tipo de peligros ocultos. No sólo tendréis que estar pendientes de los mutantes, sino también de las babosas que caen del techo y de las afiladas cuchillas. Grillos y caracoles gigantes os servirán de ascensor.

MASTER SYSTEM







MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
VIRGIN
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continues: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 83
Destaca la variedad, tanto de enemigos como de escenarios.

Música — 76
La banda sonora empieza muy bien, pero eso es todo, porque a lo largo del juego brilla por su ausencia.

Sonido FX — 73
No es lo que más resalta del juego, pero son pasables.

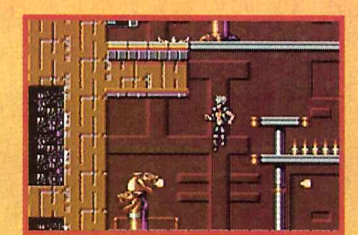
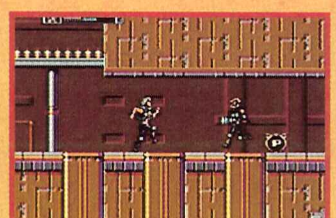
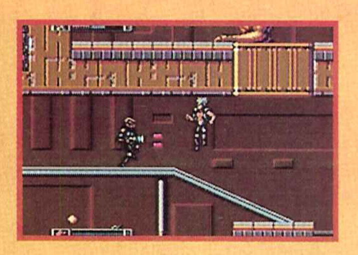
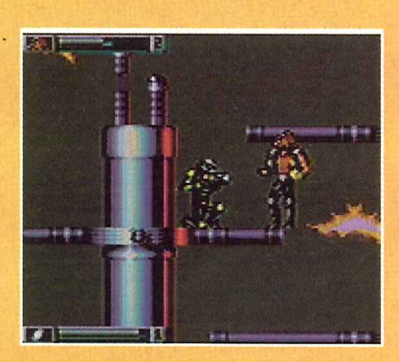
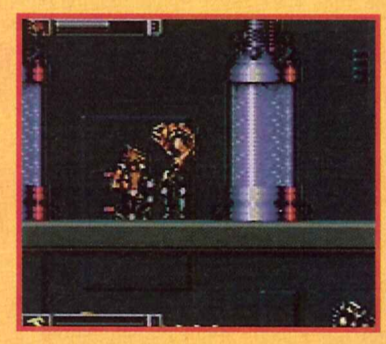
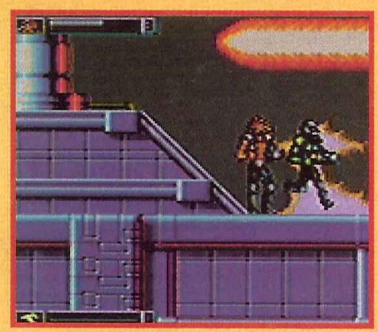
Jugabilidad — 90
Muy elevada gracias a la facilidad de control, que se conjuga con la justa dificultad de cada fase.

Adicción — 87
El juego se agiliza gracias a la opción de los passwords. Sin embargo, se echan de menos más fases.

Total — 85
Un buen juego que sin duda hará las delicias de los forofos a las plataformas.

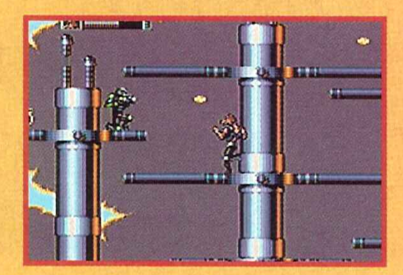
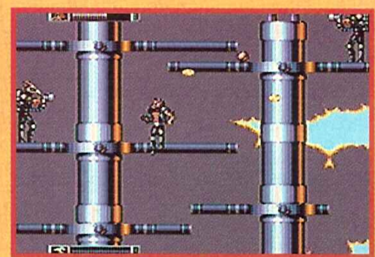
Lo Mejor
- Los decorados, sobre todo los de la fase que transcurre en el templo.
- La elevada jugabilidad que presenta el cartucho.

Lo Peor
- Que sólo conste de cinco fases, aunque éstas no sean un camino de rosas.

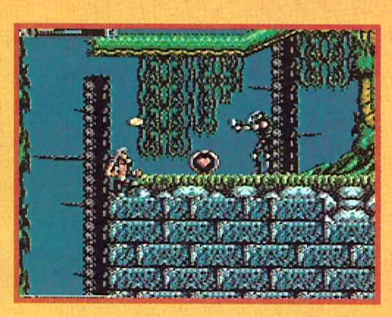


En cualquiera de sus versiones, Wolfchild es un programa que encantará a los «plataformeros».

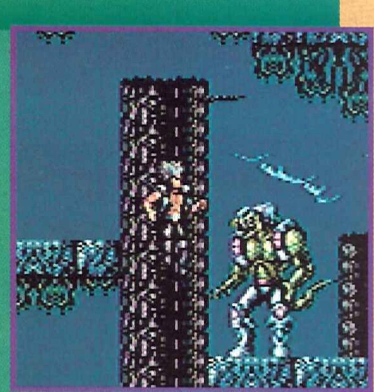


Nuestro protagonista deberá poner al límite su habilidad e inteligencia. Tanto para eliminar a sus enemigos como para encontrar el camino, muchas veces más que secreto, que le conducirá hasta el enemigo final de cada fase.





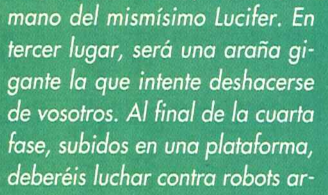

Los Enemigos Finales

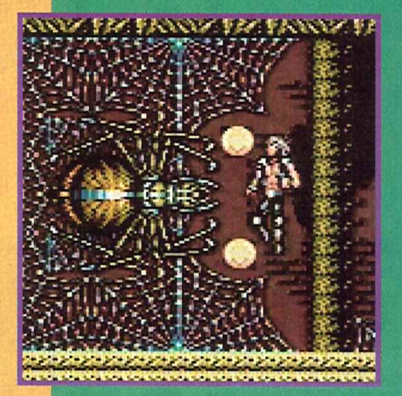



Como no podía ser de otra forma, cada fase cuenta con su correspondiente e inevitable enemigo final. A él os enfrentaréis con vuestra apariencia humana o en forma de lobo, dependiendo de la energía que conservéis cuando lleguéis a este punto.

El primero de vuestros adversarios es un dragón alado que no os dará tregua con su fuego. Si este comienzo ya es fuerte, prepararos para el segundo, un sujeto verde, todo músculos, que parece primo hermano del mismísimo Lucifer. En tercer lugar, será una araña gigante la que intente deshacerse de vosotros. Al final de la cuarta fase, subidos en una plataforma, deberéis luchar contra robots armados y esquivar tridentes.

Por último, llegará el añorado encuentro con el líder mutante, Draxx. Ante vuestros ojos, se transformará en un minotauro, y pretenderá aplastaros para continuar con su malévolo plan.

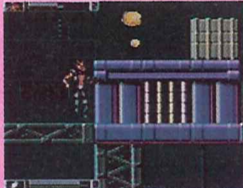


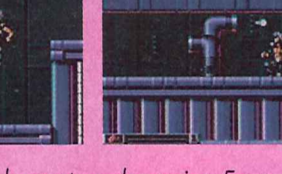



FASE 4: Entre Tubos de Ensayo

GAME GEAR

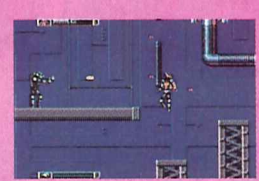
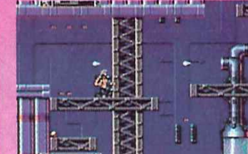
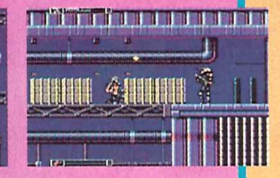






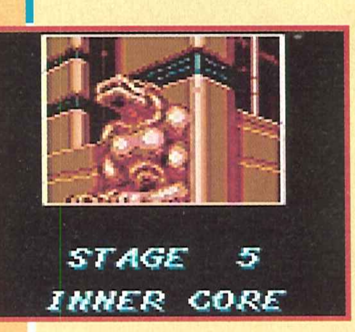
Te encuentras en un laboratorio tomado por los rebeldes, así que deberás avanzar entre probetas gigantes y rampas, teniendo mucho cuidado con tus adversarios. Especialmente habrás de estar muy atento a la lluvia de disparos que te sorprenderá al final de las tuberías.

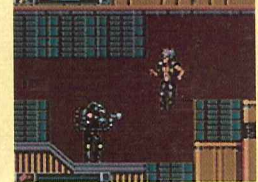
MASTER SYSTEM

FASE 5: La Batalla Final

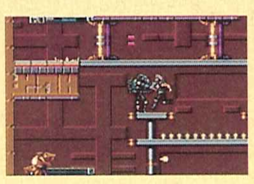
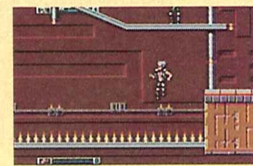
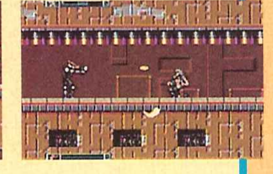
GAME GEAR

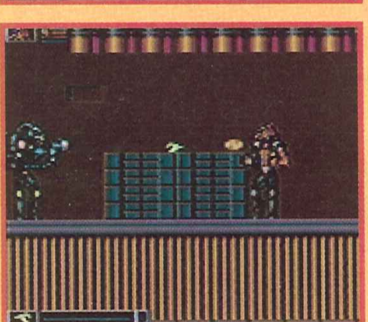


Deberás cruzar la guarida de tu temible enemigo, que se encuentra repleta de mutantes. Además, habrás de esquivar el fuego de las esfinges y todo lo que caiga del techo. Por último, saltarás sobre unas inestables plataformas, antes de encontrarte con el mismísimo Draxx.

MASTER SYSTEM

Viva la jugabilidad

Nos encontramos ante dos cartuchos en los que, sobre todo, destaca esta característica. Así que os podéis imaginar que comenzar a jugar con cualquiera de las dos versiones tiene un peligro inmediato: que os quedéis enganchados a la consola y no paréis hasta llegar al final. Vamos, que os convirtáis en unos verdaderos adictos. Si además sois de los que le dais a las plataformas, pues ya no os quiero ni contar.

De todas maneras, y aunque la dificultad es la correcta, se echa de menos un mayor número de fases. Con un poco de dedicación y utilizando los passwords, no os será difícil llegar hasta el final. Aún así, os puedo asegurar que si metéis uno de estos cartuchos en la consola, el vuestro puede ser un auténtico mesecito de lobos.

Cruela de Vil

GAME GEAR



PLATAFORMAS
VIRGIN
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continues: Passwords
Megas: 1

Gráficos — 79
Le resta puntos el que, en ocasiones, los sprites tengan un tamaño excesivo.

Música — 76
La única que se escucha es la de presentación. Aunque quizá sea un defecto de la copia...

Sonido FX — 73
Lo mismo que en Master System, de lo más normal.

Jugabilidad — 78
Disminuye un poco, porque hay veces que no se ve por dónde hay que tirar.

Adicción — 76
La opción de los passwords hace que sea difícil dejarlo. Por eso mismo se te acabará demasiado pronto.

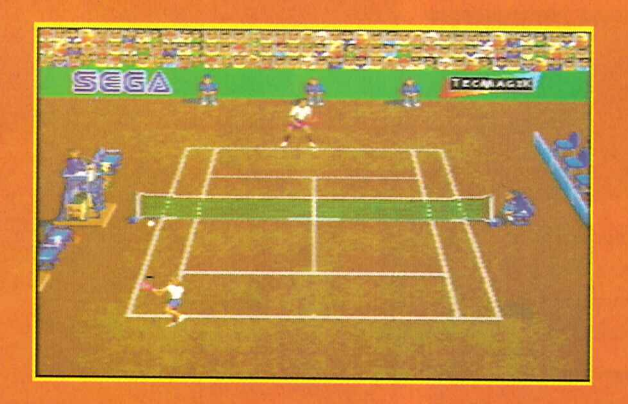
Total — 78
Un cartucho ameno que destaca, sobre todo, por su elevada jugabilidad.

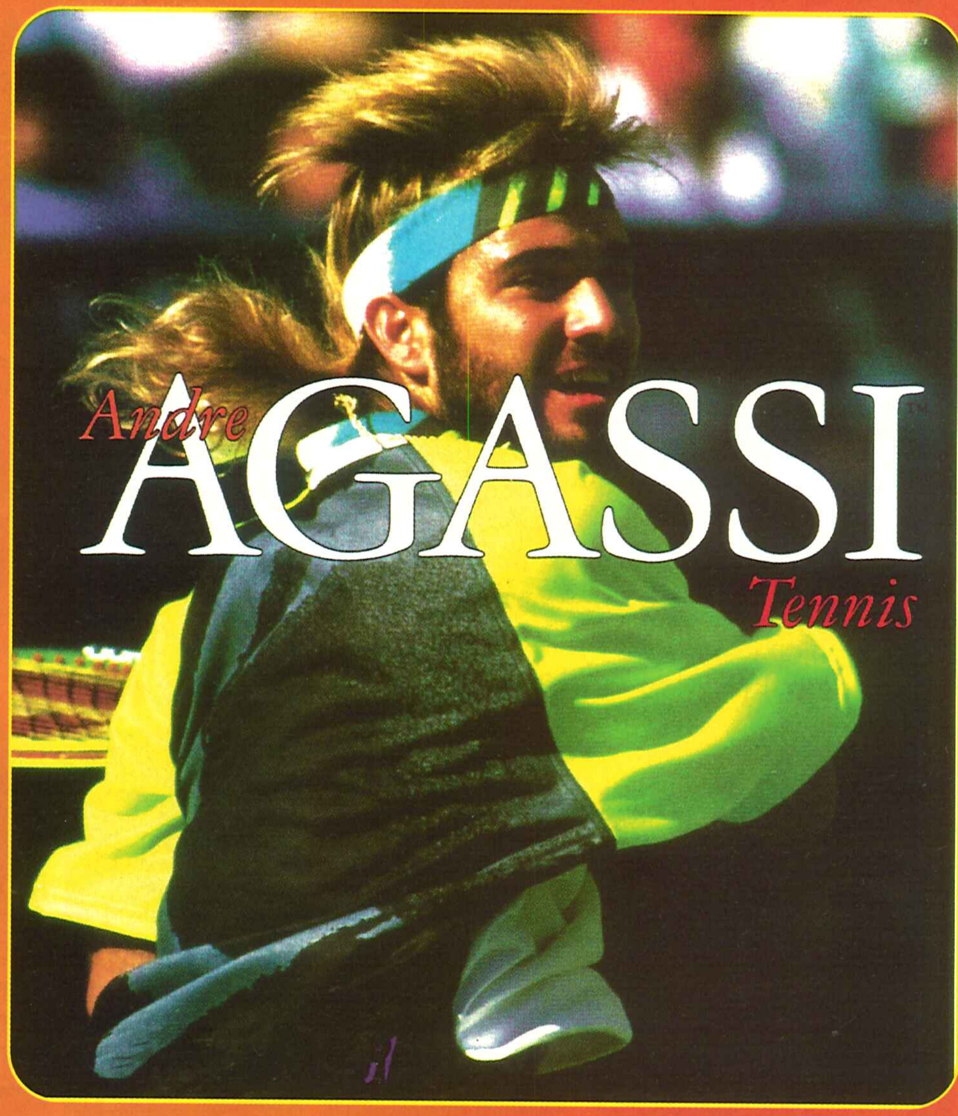
Lo Mejor
- Los passwords.
- Al igual que en Master System, los decorados del templo milenario son realmente buenos.

Lo Peor
- Se echa de menos alguna fase más.
- El excesivo tamaño de los sprites.



JUEGO, SET Y PARTIDO





La salida de cartuchos basados en el mundo del tenis es menos frecuente que la de otro tipo de juegos deportivos. Por esta razón, la calidad de los mismos, al menos en Mega Drive, es bastante discreta. Ahora, entre los últimos lanzamientos de Tecmagik, se ha incluido un programa de tenis que pretende superar esa regla. «Andre Agassi Tennis» aterriza en los 16 bits de Sega con la misión de desbancar al mismísimo y legendario «Grand Slam».

El personaje elegido no podía haber sido más apropiado. Hoy por hoy, el norteamericano Agassi es el tenista más popular del circuito profesional. Su peculiar aspecto, carácter extrovertido, y el hecho de ser una de las mejores y más espectaculares raquetas de la ATP, le convierte en el centro de todas las miradas.

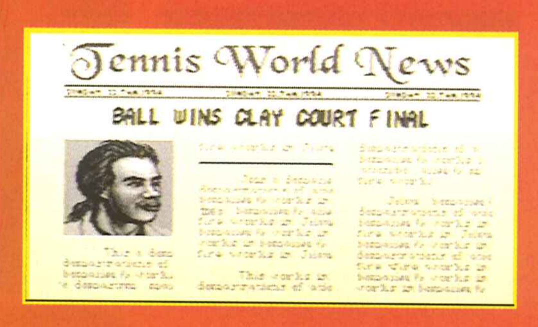
Encuadrado dentro de una sobresaliente elaboración técnica, esta producción nos presenta la perspectiva frontal típica de los juegos de tenis. Con siete jugadores para elegir, entre los que por supuesto se encuentra Andre Agassi, el cartucho ofrece todas las posibilidades para uno y dos jugadores (enfrentados uno contra uno o ambos contra la computadora).

En vuestra mano está participar únicamente en partidos de exhibición, organizar un torneo, o bien optar por la atractiva fórmula de jugar por dinero. Y para que no falte nada, antes de entrar en el difícil mundo de la competición, tenéis la posibilidad de practicar con la maquina "lanzabolas", y conocer así todos los golpes que podéis realizar combinando los tres botones del pad.

Sólo queda infundaros ánimo y desearos suerte. El Nº 1 del ranking os está esperando a vosotros y al extraordinario Agassi.







Mejora tus golpes

Antes de entrar de lleno en el torneo más duro de la ATP, te recomendamos que practiques un poco todos tus golpes. Para ello, escoge la opción «practice», elige el terreno en el que quieras jugar, y todo listo. En la pista aparecerá una máquina lanzabolas (sí, como en las películas), gracias a la cual podréis ensayar toda clase de efectos, voleas, passing-shots, dejadas, smashes... La dificultad del manejo de la raqueta hace que esta opción sea fundamental para tener alguna posibilidad en el torneo.









La modalidad de dobles es aún más rápida que la de individuales. Así que si quieres probar tus reflejos, ésta es la mejor manera.

















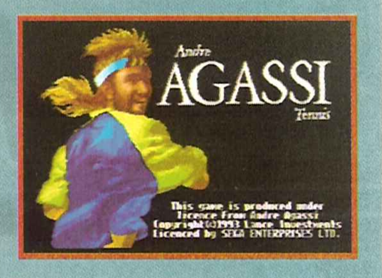
Un buen intento

La primera impresión que ofrece el juego es que reúne unas condiciones técnicas excelentes: muy buenos gráficos, notable sonido, y unos movimientos bien ejecutados. Pero al comenzar a jugar, nos damos cuenta que la puesta en práctica de esas buenas cualidades no es tan maravillosa.

La ejecución de los golpes es bastante complicada al principio. Además, la rapidez de la bola y el difícil cálculo de las distancias complican mucho las cosas, y hasta que se le coge el tranquillo.... Una pena, porque con una mayor jugabilidad, este cartucho estaría al nivel de los mejores.

Lolocop

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
TECMAGIK
Tecmagik
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 83
Buena definición, notables movimientos y un colorido más lujoso de lo normal.

Música — 79
Aunque algo escasa, está bien elegida y es bastante espectacular en su conjunto.

Sonido FX — 79
Muy buena la digitalización de las voces, aunque el resto de los sonidos sufren altibajos.

Jugabilidad — 73
Muy difícil de controlar al principio, la rapidez en algunos momentos es excesiva.

Adicción — 77
Todo depende de que os hagáis con la técnica del juego. Si lo conseguís, la adicción se puede disparar.

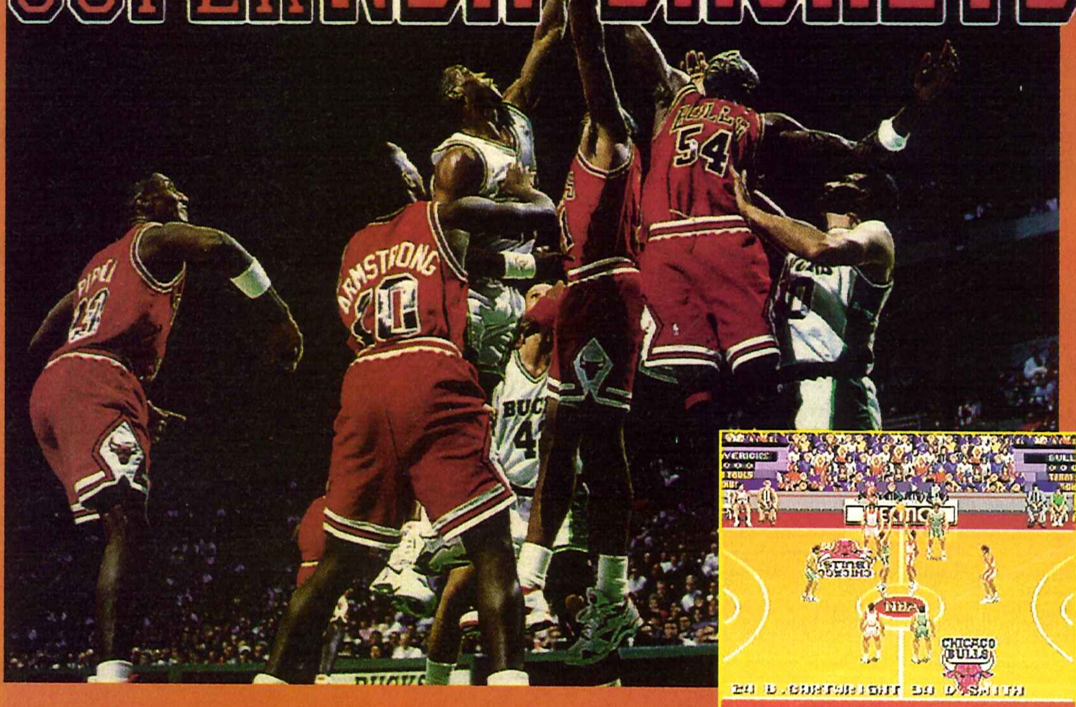
Total — 79
Una lástima que los programadores no se hayan esmerado en hacerlo más jugable.

Lo Mejor
- La meritoria calidad técnica, destacando todos sus aspectos por igual.

Lo Peor
- La cuestionable jugabilidad le hace bajar muchos puntos.

PURO BASKET EN CARTUCHO





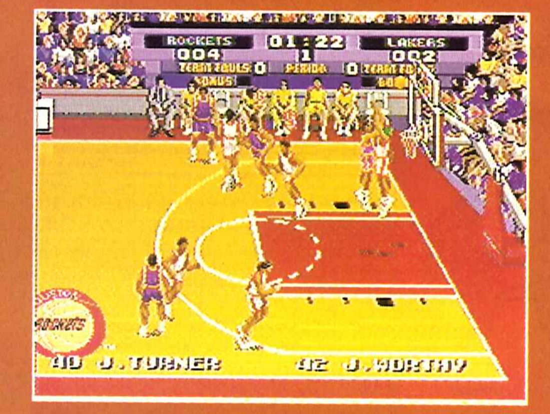


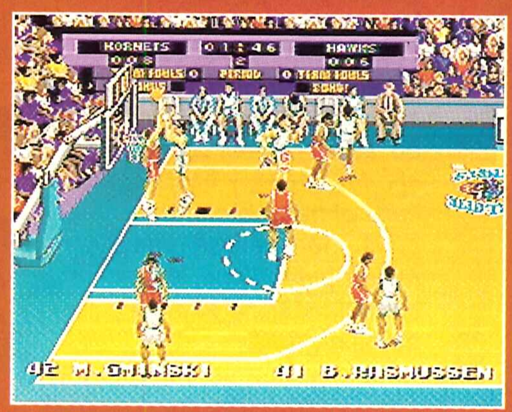


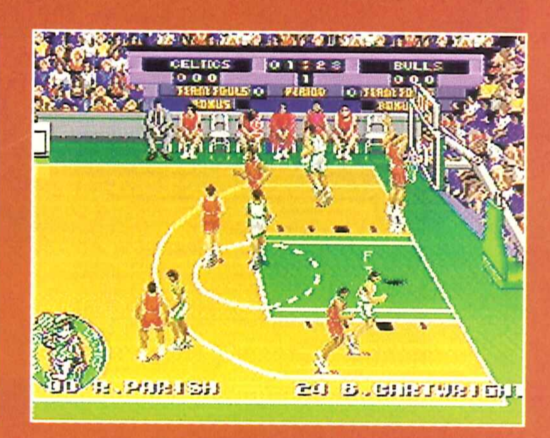
Cuando el entrenador Naishmith planteó doce sencillas reglas con las que crear un nuevo deporte, ni él mismo podía pensar en el alcance que llegaría a tener su invento. En 1881 el baloncesto era un simple juego con el que mantener la forma de los atletas de otros deportes en los descansos entre competiciones. Menos de cincuenta años después, se había extendido por casi todo el mundo. Y hoy es uno de los deportes más practicados en Europa y el más espectacular de los Estados Unidos.

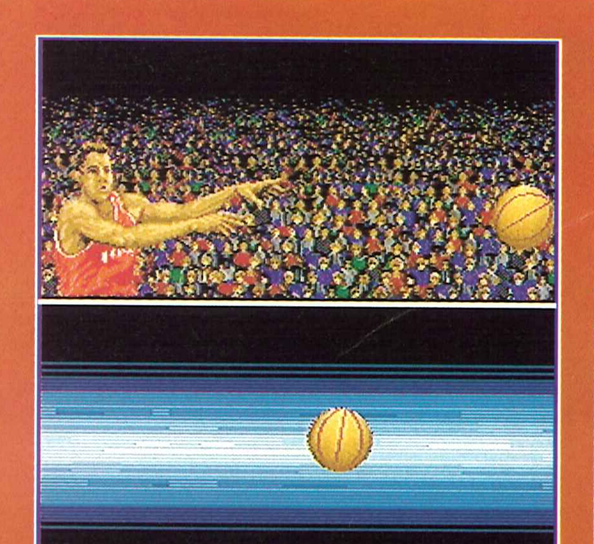
Los yanquees, únicos a la hora de hacer espectáculo de cualquier cosa, mueven miles de millones en torno al basket y han conseguido tener la liga más potente del mundo: la NBA. Los dos momentos más atractivos a lo largo de la temporada son, sin ninguna duda, el partido de las estrellas -«All Stars Game»- y los play-offs por el título. Alrededor de estos dos eventos se concentra la máxima expectación de los aficionados.

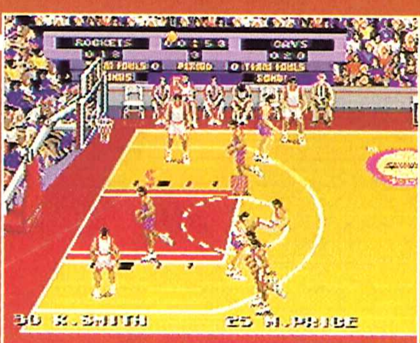
Este programa que ahora nos presenta Tecmo no quiere quedarse fuera de ninguna de estas alternativas. Asombrosamente verídico, os plantea la posibilidad de participar en la mejor liga del mundo, dirigiendo a vuestro equipo favorito desde el principio de la temporada. Por supuesto, los jugadores que conforman ➤

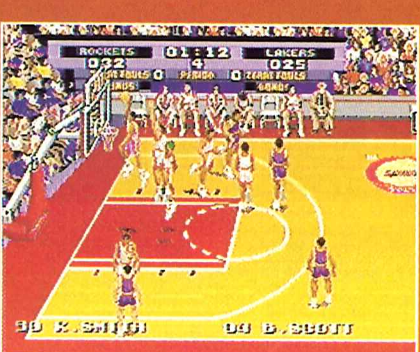


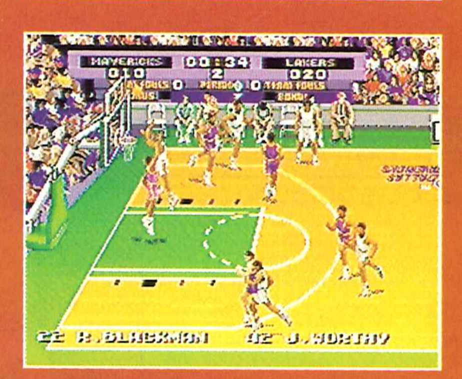












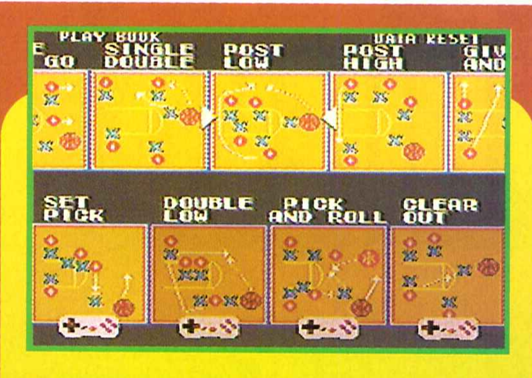


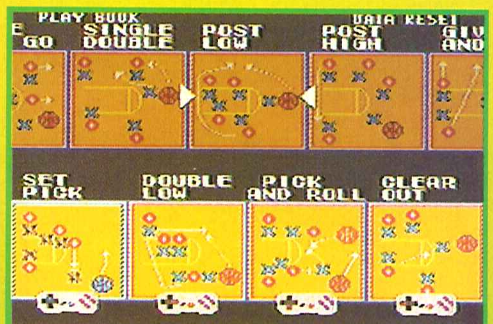
Todo jugabilidad

***H**asta el momento éste, sin duda, es el mejor programa de baloncesto al que he tenido la suerte de jugar. Siendo de los más realistas es, además, el más jugable. Y si tenemos en cuenta la experiencia, no es normal que estas dos características se combinen de manera brillante.*

Cualquiera de vosotros que tenga la suerte de probarlo, descubrirá la enorme diversión que es capaz de proporcionar en cada una de sus opciones. Un suavísimo scroll y unos gráficos súper nítidos ponen la nota técnica adecuada para complementar su enorme jugabilidad. No podréis resistir sus encantos.

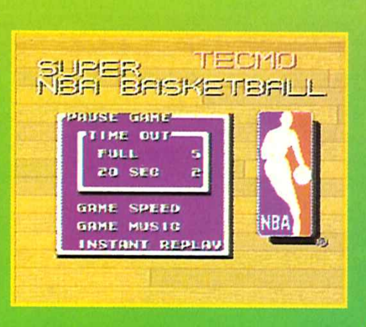
Teniente Ripley



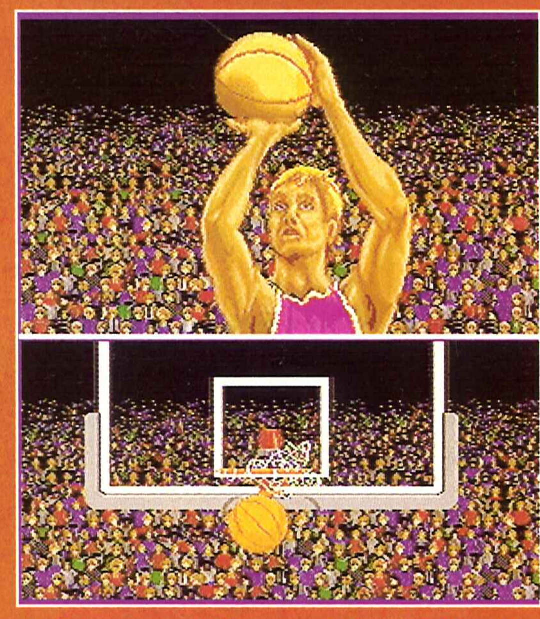


Para jugar con cabeza

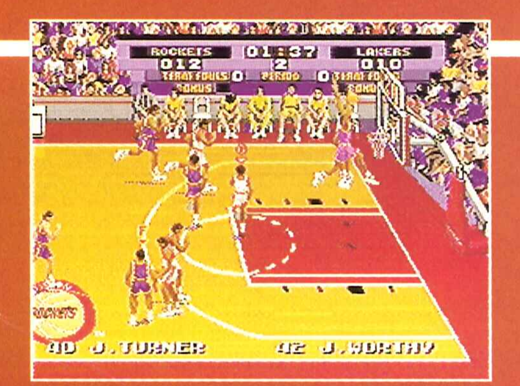
A disposición de cada entrenador hay un completo número de jugadas ofensivas que podrás unir a tus estrategias de juego. Elige entre ellas teniendo en cuenta las características de tu equipo. Por ejemplo, con los Bulls es interesante jugar un "aclarado" para Jordan, y con los Celtics una situación de tiro para Bird. Pulsando "start" harás que tus jugadores se sitúen en la posición inicial, y a partir de ahí comenzarán a desarrollar la opción elegida.

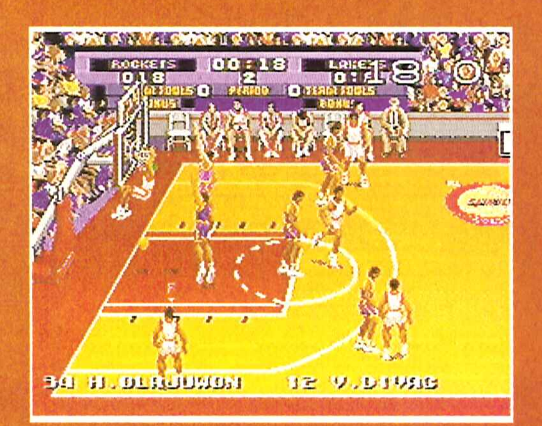


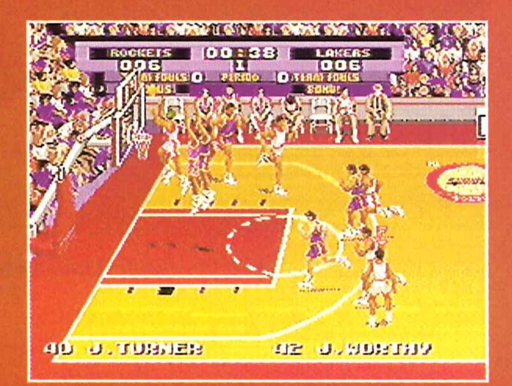


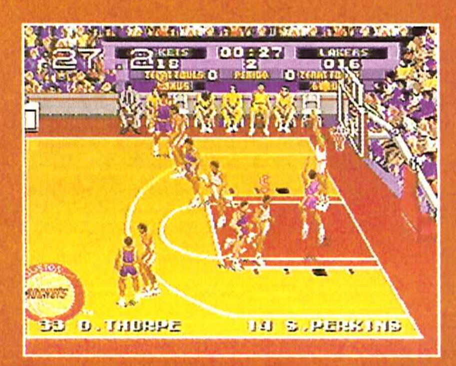


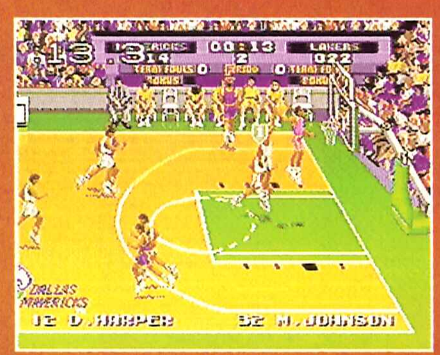
Hasta el momento ningún juego de baloncesto había sabido captar todo el sabor del deporte-espectáculo de la NBA.



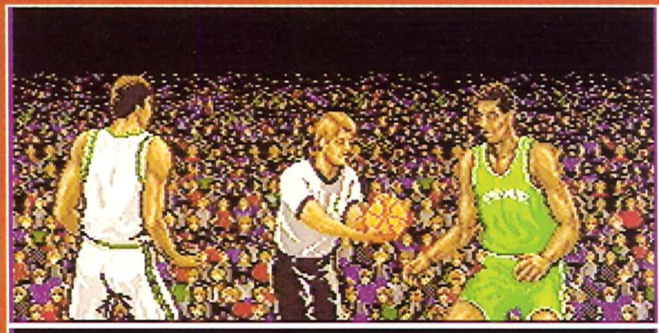














Unos gráficos alucinantes y un suavísimo scroll hacen que este programa resulte tan atractivo a la vista como divertido de jugar. Una auténtica joya.

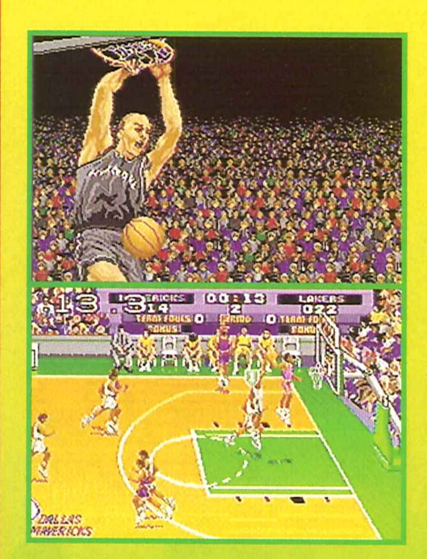
el equipo serán los mismos que en la realidad, incluyendo sus estadísticas de tiro, rebotes, tapones, asistencias y puntos. Es decir, que podréis tener a vuestro cargo a los Michael Jordan, Charles Barckley, Clyde Drexler o Pat Ewing, por ejemplo.

La atractiva posibilidad de grabar todos los resultados permite una opción más interesante todavía: realizar una liga con todos los equipos de la NBA, y que cada uno de ellos sea llevado por un jugador diferente. De este modo, se pueden organizar competiciones de hasta 27 jugadores con sus correspondientes cruces, clasificaciones y eliminatorias. En esta competición los jugadores se cansan, se lesionan o pueden ser sancionados igual que ocurre en la auténtica NBA.

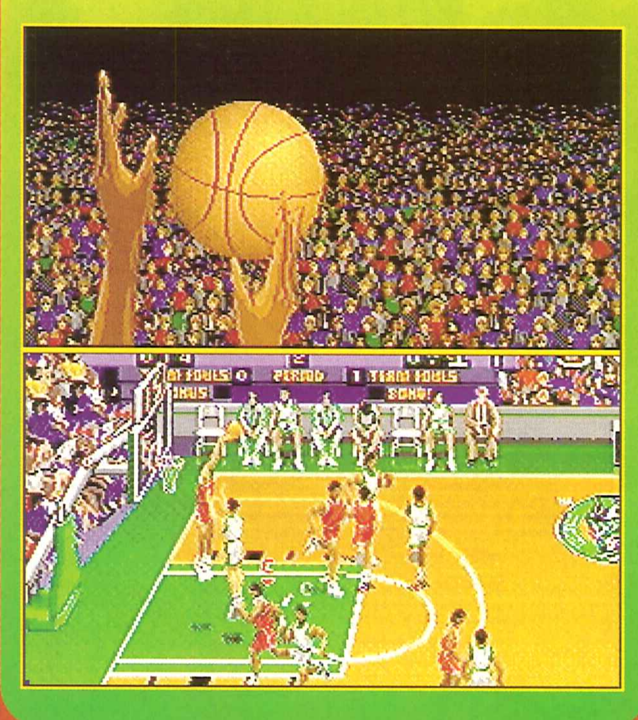
Por supuesto, al margen de la competición, podréis jugar simples partidos amistosos de pretemporada, con la posibilidad de enfrentaros a un amigo o a la propia máquina, en los que no deberéis preocuparos por la forma física de los miembros de vuestro equipo. En esta modalidad podréis escoger entre todos y cada uno de los equipos que conforman la liga regular, así como tener a vuestra disposición a una de las selecciones del All Stars, formada por los mejores jugadores del año. Es decir, que el espectáculo está asegurado.

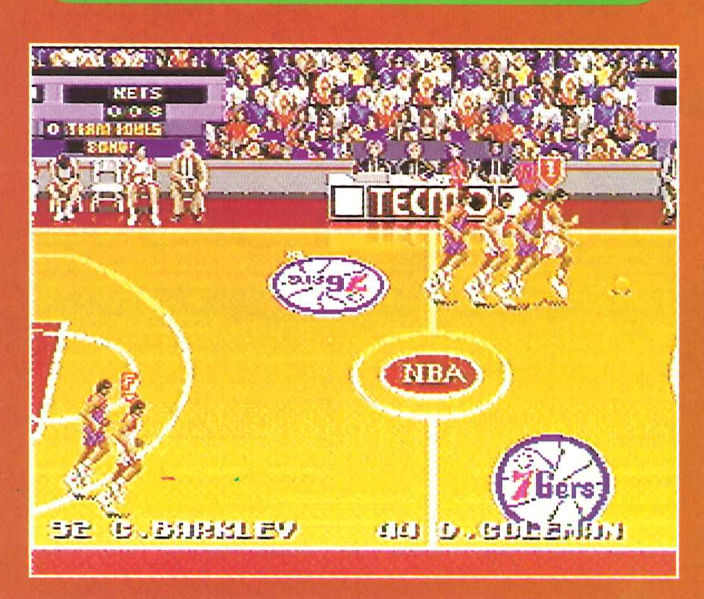
Muchas opciones, muchas jugadas y el nombre de los mejores baloncestistas del mundo no son suficientes para hacer de un cartucho el mejor en su género. Claro que en este caso éstos no son los únicos valores del juego. Su innegable jugabilidad coloca al Tecmo NBA dentro de los mejores cartuchos deportivos para Super Nintendo. Es divertido, muy adictivo y seguro que hará las delicias de los amantes del buen basket.

Para verlo más claro



Cuando una jugada resulte especialmente espectacular, aparecerá una animación a toda pantalla que ampliará la toma interesante. Esto ocurrirá tanto en los mates como en los tapones, triples, saltos entre dos... Echad una ojeada a las tiritas de este cuadro y de todo el comentario, para iros haciendo una idea.

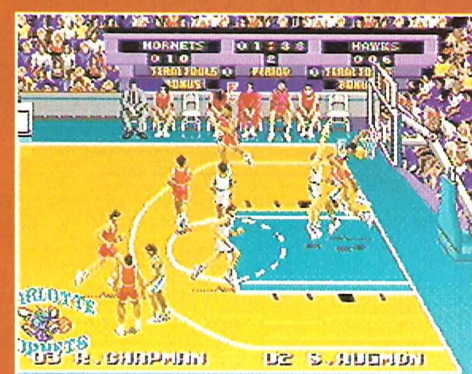


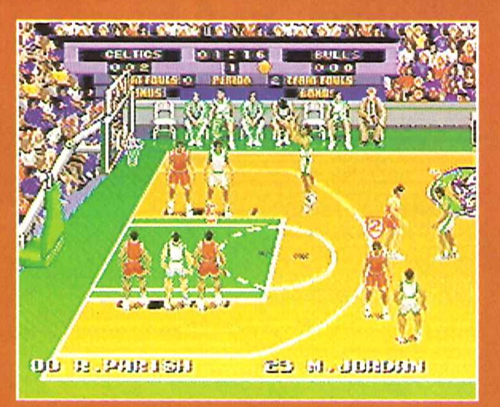












SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
TECMO
Tecmo
Nº jugadores: 1 y 2
Vidas: 0
Nº de fases: 27 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Graba ligas
Megas: 8

Gráficos — 89

Suaves movimientos y gran nitidez, aunque no se pueden evitar algunos embrollos (muy pocos).

Música — 81

Muy correcta, aunque siempre es la misma melodía. De todos modos no es un factor importante.

Sonido FX — 85

Pocos, pero efectivos. El bote de la pelota, el chirriar de las zapatillas, las voces...

Jugabilidad — 90

Te sorprenderá. Su manejo es sencillo y su control muy cómodo. No te costará rendirte a sus encantos.

Adicción — 90

Jugando tú solo no pararás hasta ganar el anillo. Y contra un amigo, disfrutarás al máximo.

Total — 90

Es el programa de basket que mejor combina la jugabilidad, el realismo y el aspecto técnico.

Lo Mejor

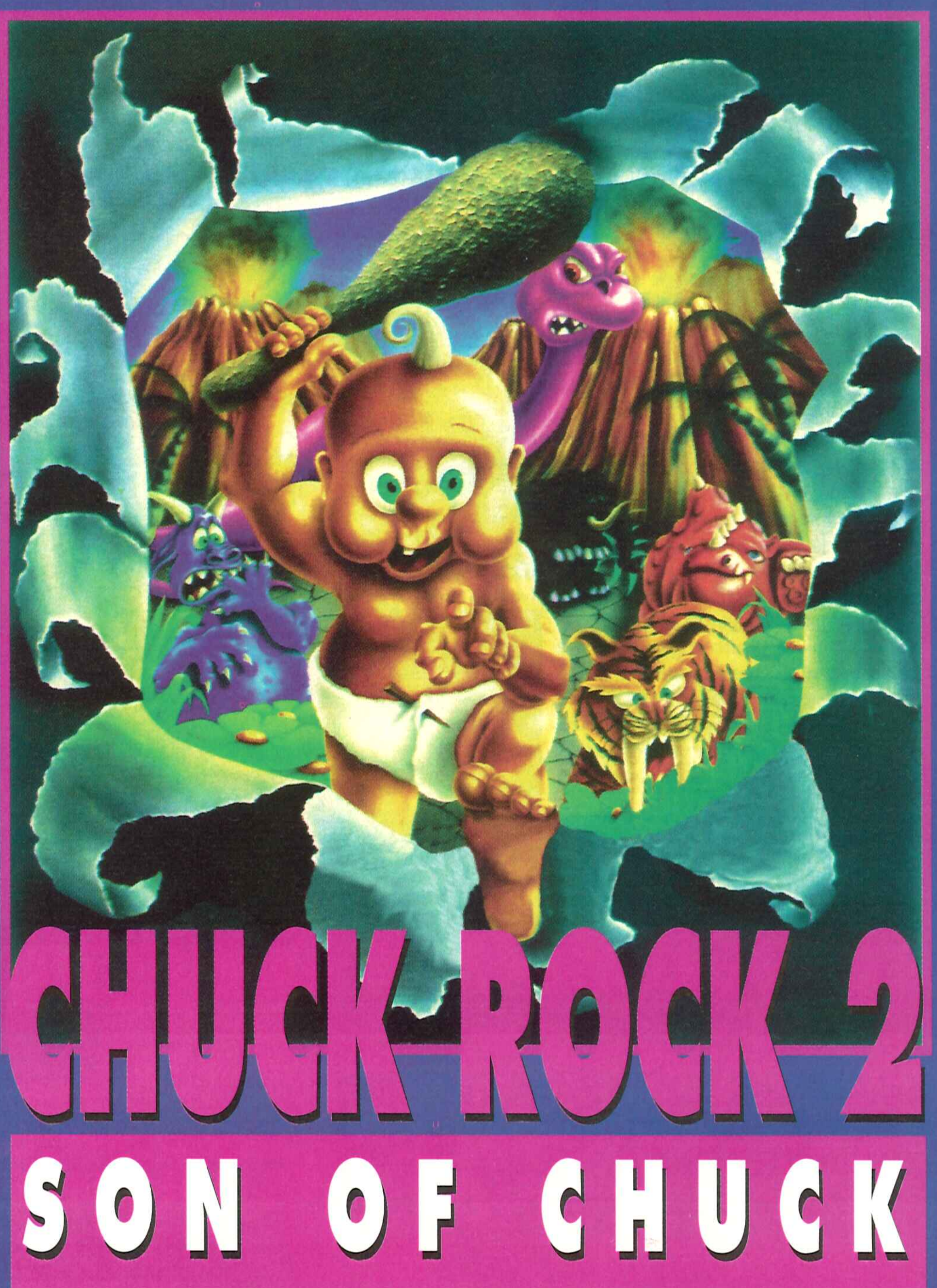
- Lo fenomenal que te lo vas a pasar.
- Poder montar un liga de hasta 27 equipos.
- Que grabe las partidas.

Lo Peor

- Que al lanzar los tiros libres el jugador salte (simple cuestión de purismo).

¡QUÉ BRUTO ES MI NIÑO!





CHUCK ROCK 2
SON OF CHUCK

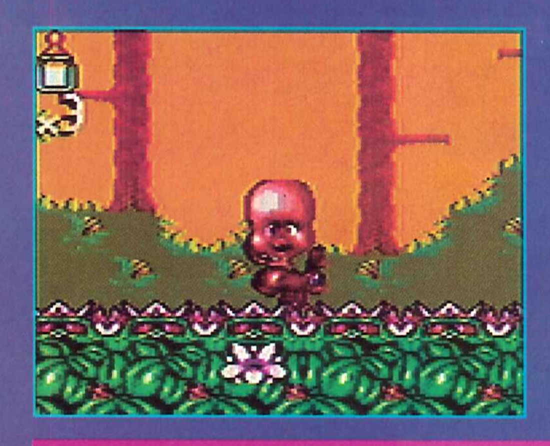
Después de rescatar a la dulce Ofelia de las garras de Brick Jagger, como casi todos recordaréis, Chuck decidió que ya era un poco mayor para dedicarse a aventurero, optando por la apacible vida familiar. Así, tras muchos intentos fallidos, Chuck y Ofelia ¡por fin! consiguieron que la cigüeña se fijara en ellos y dejara en la puerta de su caverna un precioso retoño. Con el pequeño Junior, la felicidad ya era total para este matrimonio.

Mientras, el malvado Brick (¿os suena de algo este tipejo?) se pudría en una celda y daba vueltas a su terrible venganza: raptaría a Chuck para darle un buen escarmiento. Dicho y hecho.

Pero este delincuente prehistórico no contaba con la rabieta que iba a coger Junior, cuando llegara a casa y viera que su papá no estaba allí para hacerle mimitos. De esta forma, Jr. cambió el chupete por un garrote de su tamaño y se lanzó a la aventura. Había que salvar a papá.

A partir de este momento, podéis imaginar lo que os espera. Un divertido juego de plataformas con cuatro fases y sus respectivos niveles y enemigos de la Edad de Piedra, en el que tendréis que ayudar a Junior a rescatar a su padre. Y si en el transcurso de la aventura sufrís algún berrinche, podéis contentaros y, de paso, llenar vuestro biberón de energía, cogiendo todos los caramelos y las botellas de leche que os encontréis.

De vosotros depende la felicidad de esta prehistórica familia. No les defraudéis.

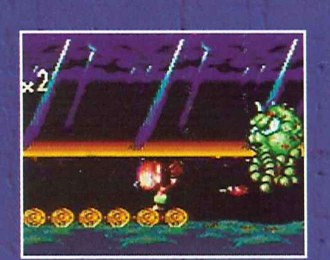










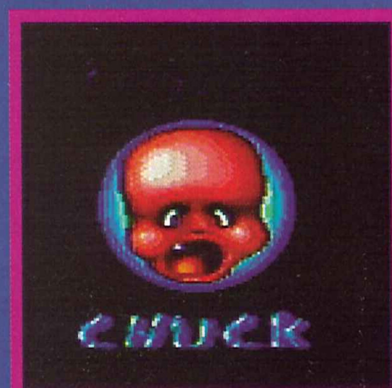


Rescatando a papá

Para liberar a su padre, Junior debe enfrentarse al final de cada fase a una serie de personajillos con cara de pocos amigos. Éstos son:
- Tras atravesar los suburbios de piedra, tendrá que derrotar a un cruce entre dinosaurio y serpiente que está dispuesto a merendárselo.
- Si acaba con todos los bichejos que le esperan entre volcanes y mares de lava, su próximo reto será un retoño de pájaro gigante.
- Después, qué mejor que enfrentarse a los tentáculos de Ozrics, un enorme pulpo.
- Finalmente,en las alcantarillas se encuentra el terrible Brick Jagger y, por fin, papá Chuck.









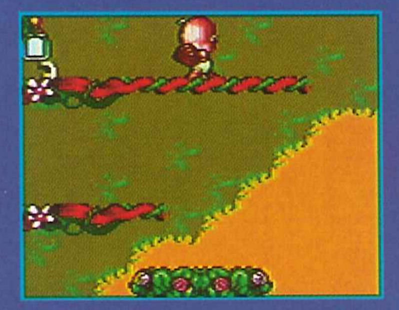














A garrotazo limpio

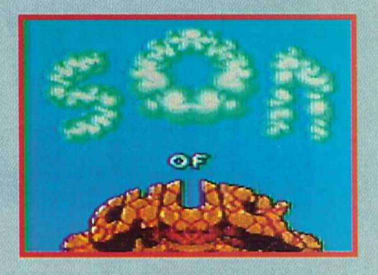
Se dice que segundas partes nunca son buenas. Pero, desde luego, esta premisa no se cumple con este cartucho, pues el hijo de Chuck ha igualado, si no superado, a su famoso padre.

Si algo puede definir las aventuras de Junior es, simplemente, la simpatía que derrochan. Pero además, dentro de los aspectos gráficos, la compañía Core ha conseguido bordar un apartado: las animaciones. Seguro que son las más originales que hayáis podido ver en vuestra Game Gear.



Cruela de Vil

GAME GEAR



PLATAFORMAS
CORE
Core Design
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 2

Gráficos — **82**
Los de este juego son realmente buenos y destacan en todos los aspectos.

Música — **73**
La banda sonora no presenta nada nuevo y, probablemente, sea de lo peor de este cartucho.

Sonido FX — **72**
No esperéis ninguna maravilla de los efectos sonoros, porque no la encontraréis.

Jugabilidad — **90**
El manejo es muy sencillo, y seguro que te haces pronto con el control del juego.

Adicción — **90**
Toda una gozada de cartucho que os enganchará desde el primer momento.

Total — **85**
Sin duda, es de lo mejorcito que os podéis echar a la cara para la Game Gear.

Lo Mejor

- La variedad de expresiones de Chuck Junior.
- Tampoco paséis por alto la de sus adversarios.

Lo Peor

- Ya lo hemos comentado, los aspectos sonoros del cartucho.

DENTRO DEL LABERINTO



TURBO GRAFX

Te disponías a pasar unas vacaciones de esas que hacen historia. Consistían, nada más y nada menos, que en un apasionante viaje a bordo de una alfombra mágica, en compañía de tus cuatro mejores amigos.

Estabais surcando el cielo y pasándolo fenomenal, cuando de repente vuestro particular medio de transporte fue atacado por Kublai, comandante de las fuerzas del diabólico Zenzombie. Tras el ataque, tus amigos fueron capturados y trasladados a otro tiempo y a otro mundo.

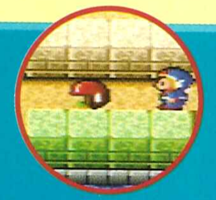
Ahora, tu misión consiste en rescatarlos de tan malvadas garras. Para ello, deberás atravesar distintas épocas de este mundo paralelo, huyendo de los secuaces de Zenzombie a lo largo de sesenta fases.

Solo ante el peligro, tendrás que encontrar el camino hasta tus amigos y excavar cráteres en los que queden atrapados tus rivales, mientras coges todos los tesoros que encuentres. Uno de ellos te proporcionará una llave mágica capaz de abrir la puerta que te conducirá a la siguiente fase, o lo que es lo mismo, a la siguiente etapa en el tiempo.

Así, cada vez que completes quince fases, rescatarás a uno de tus amigos. Pero ten cuidado, porque al final tendrás que derrotar a Kublai y a su jefe directo, Zenzombie, si quieres continuar disfrutando con vida de tus vacaciones.

ARMAS DE OTRO MUNDO

En cada fase hay una serie de items indispensables. Algunos aparecen cuando destruyas a un enemigo; otros los cogerás mientras atraviesas el laberinto. Y todos ellos tienen un tiempo límite de eficacia, 32 segundos.



Casco: Te hace invulnerable ante tus adversarios.



Reloj: Paraliza a todos tus enemigos.



Pistola de rayos paralizantes: Congela a tus oponentes, para poder destruirlos.



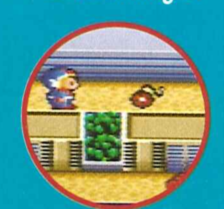
Cristal de hielo: Convierte a los "malos" en cubitos de hielo.



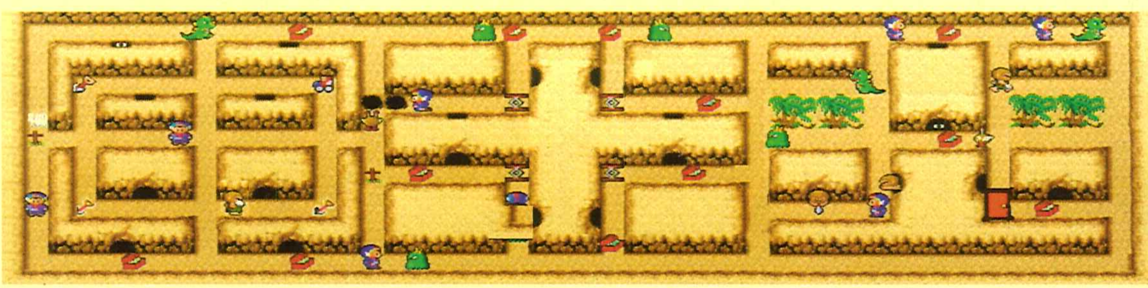
Bomba: Su explosión te librará de tus enemigos.



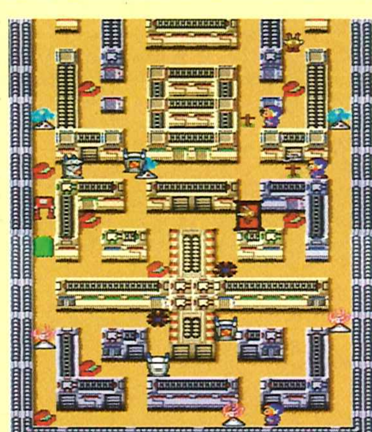
Pistola de burbujas: Tu rival saldrá volando envuelto en una burbuja.



Yo-Yo: Con un lanzamiento, destruirás a tu oponente.







Estar perdido en un mundo repleto de laberintos es toda una gran aventura.













A lo largo de sesenta complejos laberintos, habrás de buscar la llave que te permita acceder al siguiente nivel. Así que no pierdas tiempo, y empieza a andar.





Ante todo, diversión

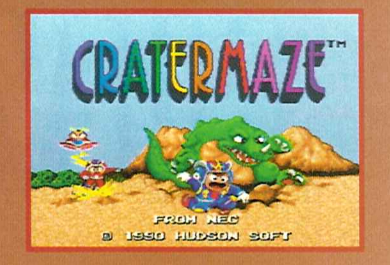
Nos encontramos ante uno de esos cartuchos que destaca por su simplicidad. Aunque no sorprende por sus aspectos técnicos, tiene ese "algo" que te hace engancharte a la consola y atravesar laberintos sin parar.

Si bien en algunos momentos puede caer en la monotonía, esto queda compensado por su elevadísimo nivel de jugabilidad. Gracias a este detalle y a los passwords, derrotar al diabólico Zenzombie y esquivar a todos sus aliados no resultará excesivamente difícil.

Cruela de Vil



TURBO GRAFX



ARCADE
NEC
Hudson Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3 ó 4
Nº de fases: 60
Niveles de Dificultad: 2
Continues: Passwords
Megas: 4

Gráficos 75
Todos los personajes tienen un tamaño pequeño, pero están muy bien animados.

Música 76
La banda sonora es muy sencilla y anima perfectamente el desarrollo de todas las fases.

Sonido FX 73
Este no es el aspecto fundamental del cartucho, y se nota.

Jugabilidad 85
En general, muy alta. El control es realmente sencillo, no hay ningún problema para dominarlo.

Adicción 81
Pese a su facilidad, quizá sólo los forofos de los laberintos aguanten las sesenta fases.

Total 78
Un cartucho con un planteamiento original y muy sencillo, pensado únicamente para hacer pasar un buen rato.

Lo Mejor
- Las animaciones.
- Que el juego incluya la opción de los passwords.

Lo Peor
- Con un número tan elevado de fases, se echa de menos una mayor variedad de escenarios y enemigos.

LO MÁS NUEVO

Jack Nicklaus

GOLFEA CON JACK NICKLAUS







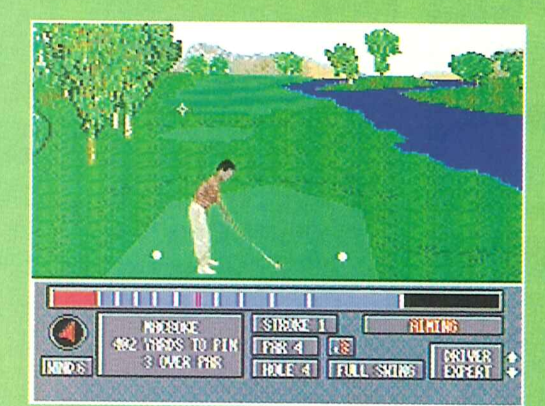
El número uno del mundo no podía ser menos. Jack Nicklaus, en colaboración con Accolade, presenta sus lecciones magistrales en forma de un cartucho que pretende introducirnos en el mundillo de «greens», «birdies» o incluso «eagles».

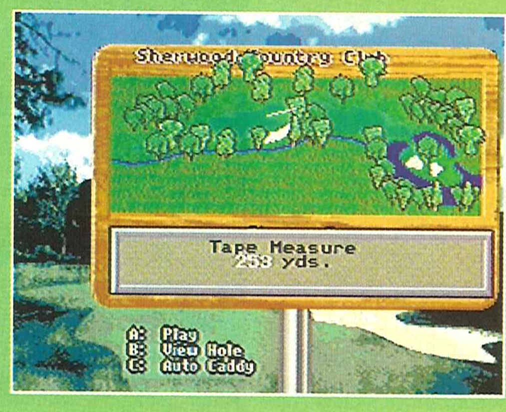
Para ello, se han introducido multitud de opciones que incluyen tres clubes diferentes. El English Turn Golf Club presenta un recorrido sin excesivas dificultades, a pesar de los lagos y riachuelos que lo embellecen. Sherwood Country Club tiene unos «greens» bastante rugosos, rodeados de enormes árboles que no facilitan precisamente los golpes. Por último, el Baltusrol Golf Club no resulta recomendable para principiantes, pues el fuerte viento es constante.

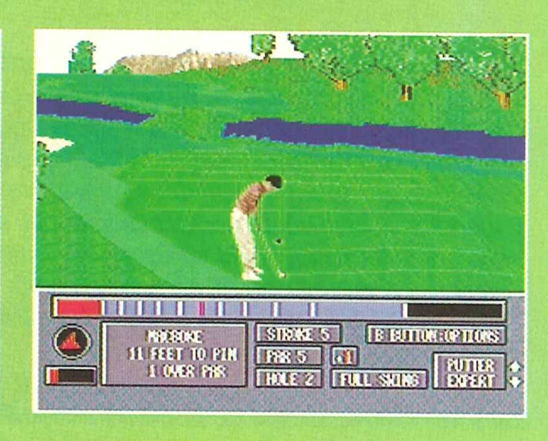
Tres son también los niveles de dificultad: «Beginner», con un efecto apenas perceptible de viento y de las desviaciones a derecha («hooks») o a izquierda («slices»); «Advance», con un mayor efecto en el vuelo de la bola de estos tres elementos; y «Expert», donde habrás de pasar la selección del club elegido. Y si quieres lucir tus cualidades ante unos amigos, tendrás la posibilidad de competir con tres adversarios que, incluso, podrán ser diseñados por ti mismo y controlados por la computadora.

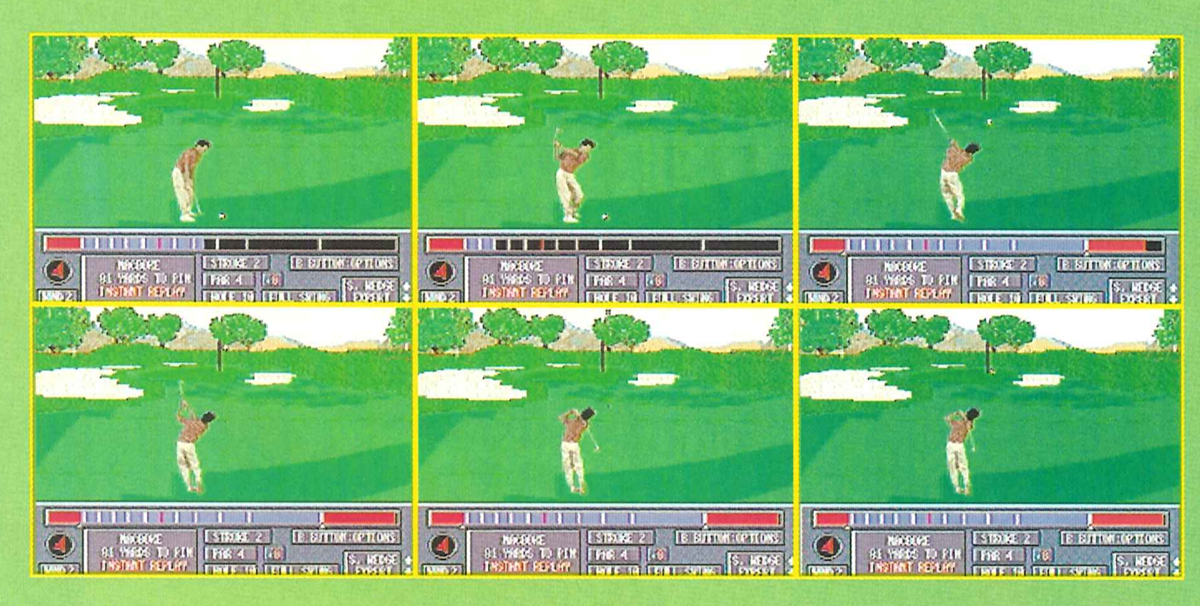
Por último, un consejo para el correcto uso de la barra de energía. Has de pulsar una vez el botón A para que se ponga en funcionamiento; la segunda vez que lo pulses, se parará en el máximo de potencia que hayas elegido; y la tercera vez, en el mínimo. Procura que la barra no llegue a ninguna de las dos zonas rojas, pues se producirá el efecto de «slice» o «hook» en la bola.

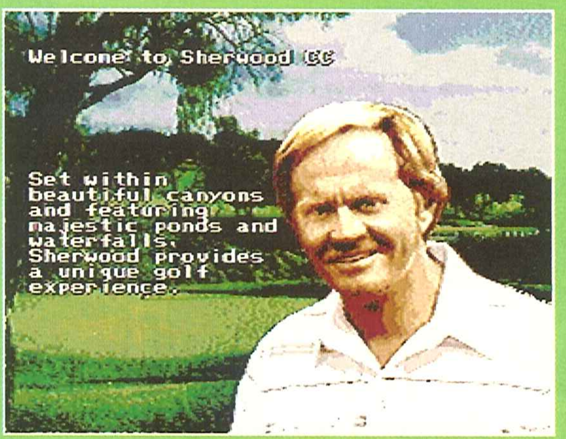
Pero los mejores consejos te los dará el propio Jack Nicklaus antes de comenzar cada recorrido. Así que no lo dudes: escucha sus instrucciones, coge tu palo con soltura y firmeza, y patea para conseguir un «birdie» en el próximo hoyo.



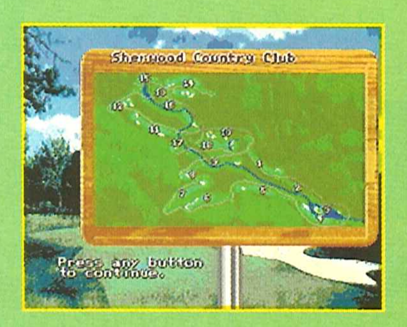
















Golpes digitalizados

Mi iniciación en el universo lúdico fue con un juego de golf, por lo que tengo cierto cariño a este género. Aun así, debo reseñar un aspecto negativo de esta soberbia lección de Jack Nicklaus. El cambio de pantalla al mover el botón D hacia los lados, despista a cualquiera.

Por lo demás, cuenta con atractivos gráficos -estupendas digitalizaciones de los jugadores-, unos recorridos muy variados y una lograda digitalización de los sonidos, tanto al golpear como al caer la bola.



Boke

¿Estás satisfecho de tus estadísticas o crees que debes prácticar un poco más?

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
POWER CHALLENGE
Accolade

Nº jugadores: de 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 3
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 8

Gráficos — 75

Estupenda la digitalización de los jugadores y bastante buenos los paisajes de los diferentes recorridos.

Música — 72

Aparece únicamente en la presentación del juego. Se mantiene dentro de la tónica general.

Sonido FX — 78

De los mejor de este cartucho, gracias a los sonidos digitalizados de golpes y caídas de la bola.

Jugabilidad — 73

Hay que controlar muy bien la barra de energía. Una pena el desplazamiento horizontal de la pantalla.

Adicción — 79

Te acostumbrarás a hacer un recorrido para relajar los nervios. Y podéis jugar juntos hasta cuatro amigos.

Total — 76

Dentro de los deportivos de golf éste mantiene un nivel bastante alto, sólo cuestionable por ciertos detalles técnicos.

Lo Mejor

- Las digitalizaciones, tanto de los jugadores como de los sonidos.
- Los valiosos consejos de Nicklaus.
- Los tres clubs tienen bellos paisajes.

Lo Peor

- El control de la barra de energía es demasiado veloz.
- El cambio de pantalla al hacer un desplazamiento horizontal del botón D.

EL PÁJARO DE LA GUERRA

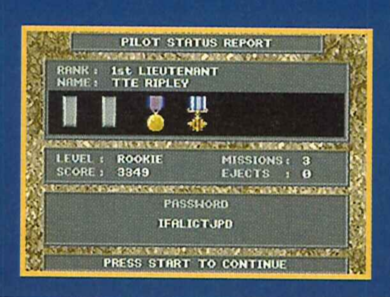


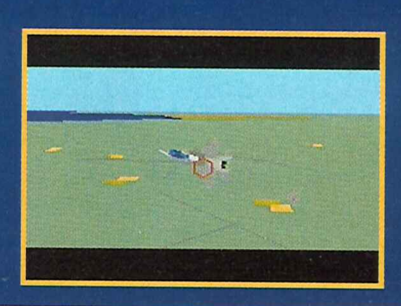
F-15 STRIKE EAGLE II

Acabas de entrar a formar parte de las fuerzas aéreas americanas. Tienes a tu disposición uno de los aviones más potentes del momento: el F-15 Strike Eagle. Concebido como un caza ultrapotente, el desarrollo de su diseño le convirtió en un aparato de gran velocidad con una extraordinaria capacidad destructora. Su arsenal de misiles aire-aire y aire-tierra y su cañón de 20 mm, además de un sofisticado sistema de lasers, lo han colocado como el avión militar más devastador y maniobrable del momento.

A lomos de esta máquina supermoderna, te verás enfrascado en los conflictos militares más importantes de nuestra época. Las tensiones de la Guerra Fría, Libia, Vietnam o el reciente conflicto







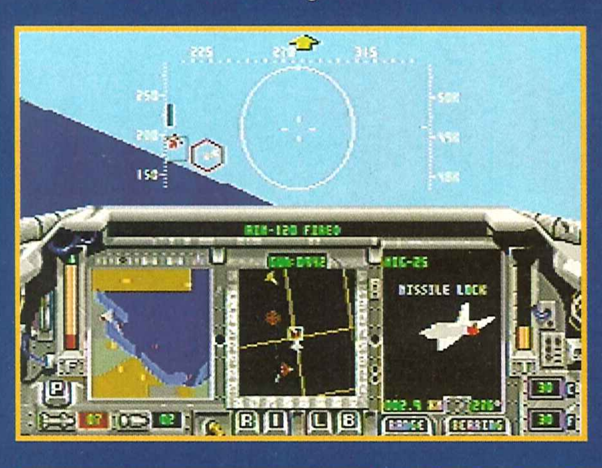


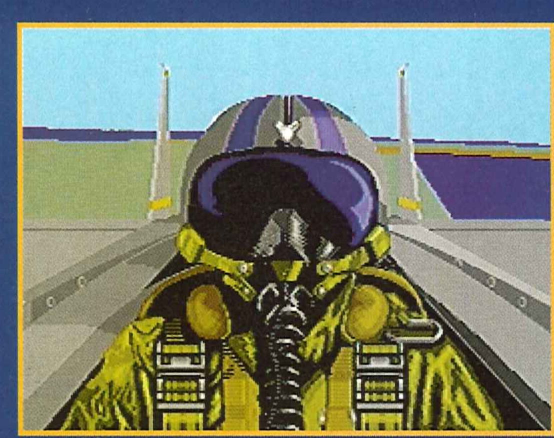
del Golfo Pérsico requieren de ti una acción rápida y contundente.

Al comienzo del juego se te presentarán varias opciones, entre ellas las de elegir el nivel de dificultad y la misión a realizar. Básicamente cada misión tiene tres partes: destruir el objetivo primario, el secundario, y aterrizar en la base. Pero tus méritos aumentarán si eliminas otros objetivos de segundo orden y derribas un buen número de aviones enemigos.

El cuadro de mandos de este completo pájaro te ofrecerá toda la información que necesitas. Tanto el mapa de la zona, como un radar o el tipo de arma seleccionada. Además, la tarea de pilotaje pasa por el entendimiento de la pantalla HUD, que se visualiza sobre el propio campo de acción.

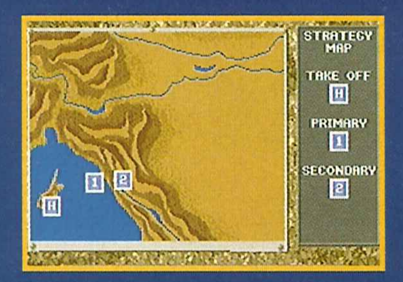
Muchas más cosas se podrían decir sobre este letal aparato, pero será mejor que las descubras tú mismo. Al fin y al cabo, aquí no tengo espacio suficiente para enseñarte a ganar la gloria...

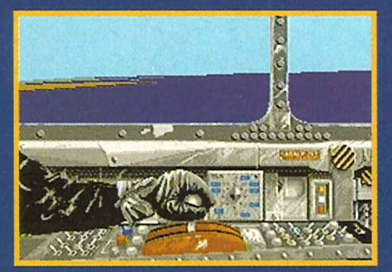






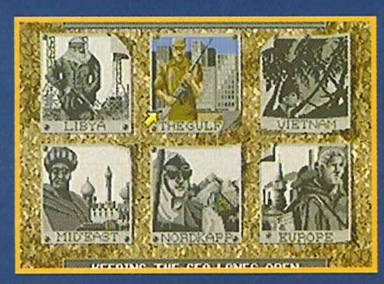














Completo y asequible

La compañía Microprose había orientado hasta el momento todos sus esfuerzos en la programación de simuladores de vuelo para ordenador. Sus numerosos éxitos se basaban en una perfecta recreación tanto de los hechos históricos como de las características del aparato que protagonizaba el juego. Ahora, ha decidido introducirse en el mundo de las consolas, con un cartucho que sigue las pautas de sus antecesores, pero de manera más fácil y cómoda.

Y la verdad es que el programa conseguirá picar al más acérrimo consolero. Rápido, divertido y con la justa medida de dificultad, ha sido todo un hallazgo que yo no esperaba.

Teniente Ripley



MEGA DRIVE



SIMULADOR MICROPROSE
Microprose
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 4
Continues: Passwords
Megas: 4

Gráficos 80
Brillantes aviones, creados a base de gráficos poligonales, y aparatos de navegación.

Música 81
Rápidas y trepidantes melodías que imponen un ritmo vibrante. Muy apropiadas.

Sonido FX 80
Radares y sensores ponen la nota festiva con un recital de avisos. Por lo demás, muy correcto.

Jugabilidad 85
Una vez que le cojas el tranquillo, te sorprenderá la facilidad con que manejas todo un F-15.

Adicción 85
Al principio te bastará con destruir un objetivo. Luego, no querrás dejar piedra sobre piedra.

Total 83
Combina hábilmente las características de un simulador con la agilidad de un "mata-mata" típicamente consolero.

Lo Mejor
• El que un simulador tenga una gran jugabilidad y una fácil adicción.

Lo Peor
• Que los jugadores de consola no seamos demasiado propensos a este tipo de programas.



UN NINJA MUY VERANIEGO

El destino se ha cruzado en el camino del Príncipe Ninja. Junto su hermano, son los únicos supervivientes de la familia real de la isla de Patu San. Pero ahora, éste ha sido secuestrado por un malvado personaje, el mismo que años atrás asesinó a su padre. Así que, con tu inestimable ayuda, este joven y surfista ninja habrá de enfrentarse a Chi Seeks. Afortunadamente, cuenta con las armas propias de un guerrero de sus características: estrellas de tres picos, katanas, puñales y unas devastadoras bolas de fuego, que podréis seleccionar con sólo pulsar el botón de «start». Además, podréis recoger dinero para comprar distintas opciones y corazones, que os llenarán de salud para poder continuar vuestra aventura.

Una de las principales cualidades de vuestro amigo es su portentoso salto. Para lograr una elevación propia de los elegidos por los dioses, deberéis apretar el botón «B» continuadamente y el pad de dirección en el sentido hacia el que queráis que se desplace. Así podrá remontar las elevadas plataformas con que se encontrará en su recorrido, y salvar los fosos de arena. Y al final de cada fase, llegará la hora de la verdad, ya que os enfrentaréis a uno de los lugartenientes del coronel Chi. Allí habréis de demostrar todas vuestras cualidades.

Si no os asustan los buenos arcades, con unas posibilidades de diversión muy altas, haceos amigos de este fenomenal ninja. Como recompensa, podréis disfrutar surfeando las enormes olas de la isla Patu San.



Además de las playas de la isla, deberás recorrer el interior de lujosas mansiones.



Una aventura bien hecha

La compañía New Line Cinema Corp. presenta un arcade con el recurrente tema de los ninjas. Aunque no sea muy original, las variadas opciones y la capacidad de lucha del joven ninja hacen de este cartucho un buen ejemplo de arcade bien hecho.

La primera fase es de una duración ridícula, 5 enemigos, pero en las sucesivas la jugabilidad aumenta notablemente. Quitando este punto negro, resulta bastante divertido, con unos gráficos adecuados y una música agradable, que ya es mucho. Yo de ti, no me lo perdería.

Boke

Diversas opciones para un joven Ninja

Al pulsar el botón «Start», aparece un cuadro donde se nos informa de los bonus obtenidos, las vidas que nos quedan y los niveles de salud, fuerza, reflejos y capacidad de lucha, representados por unas barras de energía.

Aparecen asimismo opciones para aumentar durante unos segundos el poder de tus armas, acceder a los consejos de Adam, cambiar el tipo de arma que estás utilizando, elegir el ritmo más lento o más rápido de la música, resetear o usar el dinero del tesoro.

Con este dinero, puedes conseguir diversas cosas:

- Hacer que el reloj de bonus vaya a la mitad de su velocidad, aportándote un número mayor de éstos cuando acabes la fase.
- Un ítem para aumentar la capacidad de las armas.
- Rellenar la barra de salud de Johnny.
- Nuevas vidas.
- Aumentar tu número de armas.
- Adquirir una posibilidad de continue si acaban con tus tres vidas.
- Consejos de Adam.

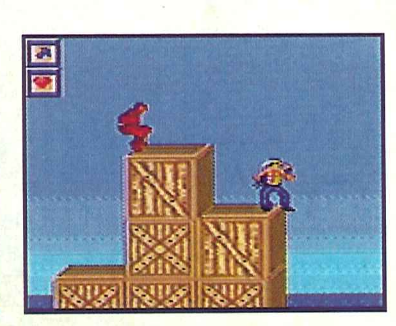
Pero recuerda que, sin tu habilidad, estos objetos no servirían para nada.





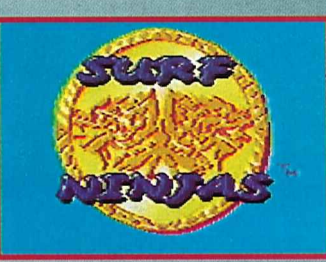
Si quieres pasarlo bien y refrescarte al mismo tiempo, Surf Ninja es tu juego.







GAME GEAR



ARCADE
NEW LINE CIN. CORP.
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 1
Megas: 4

Gráficos — 83
Un aspecto muy cuidado. Los escenarios de las distintas fases son variados y muy reales.

Música — 76
Puedes aumentar o disminuir la cadencia de la música, en función de la tensión de la escena.

Sonido FX — 78


No desentona, en absoluto, en relación a la música, alcanzando un gran realismo.

Jugabilidad — 81


Nuestro guerrero ninja cuenta con un gran elenco de opciones, y su manejabilidad es perfecta.

Adicción — 83
Muy alta, ya que posee las características inherentes a todo arcade con una elevada calidad.

Total — 82


Juego ideal para haberte llevado a tu lugar de vacaciones y vivir con Johnny una aventura en la isla de Patu San.

Lo Mejor
- Esa gran variedad de opciones.
- La manejabilidad del protagonista.
- Los escenarios donde tiene lugar la acción.

Lo Peor
- Es difícil encontrar algún punto negativo, pues su nivel general es muy parejo.
- Si acaso, los efectos de sonido.

SEGA MEGA DRIVE

BALL JACK

LOS CANGREJOS ATRAPABOLAS

Estamos en pleno siglo XXI y la gente se ha aburrido de los deportes tradicionales, prefiriendo otros en los que compitan robots. Por eso, unos ingenieros japoneses han ideado un nuevo deporte llamado Ball Jack, que rápidamente se ha hecho famoso en la Tierra y en los dos planetas colonizados. Las reglas de este juego son las siguientes:

1º. Los encuentros enfrentan a un robot tipo cangrejo contra otro (manejado por un ser humano o por la computadora).

2º. Hay cuatro bolas en juego, dos para cada contendiente. El objetivo consiste en apoderarse de las del adversario.

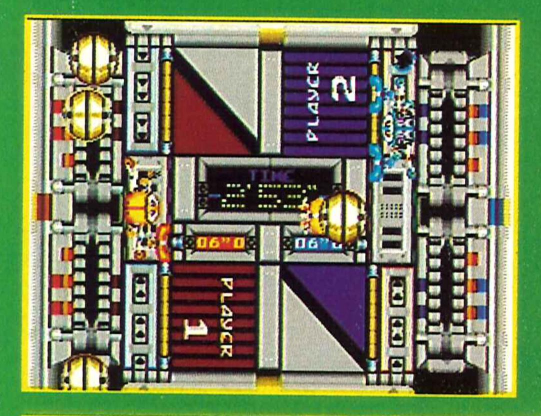
3º. En el momento en que uno de los robots se haga con las cuatro bolas, empezará una cuenta atrás estipulada antes del inicio del encuentro (0, 1, 3, 6 ó 12 segundos). Si el jugador mantiene en su poder las cuatro bolas hasta que termine la cuenta atrás, será el vencedor de la partida.

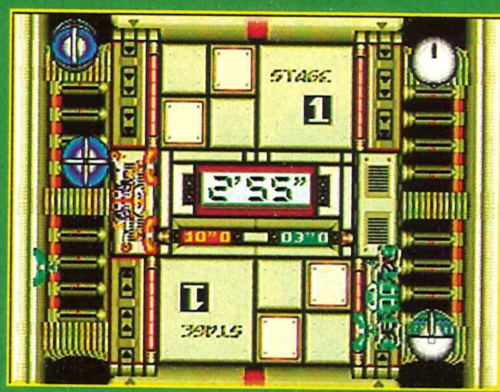
4º. En el resto de los casos, la duración de las partidas es de 3 minutos, siendo ganador de la misma aquél que tenga más bolas en su poder al finalizar el tiempo. Si se produce un empate, continuará el juego hasta que uno de los dos consiga tres bolas.

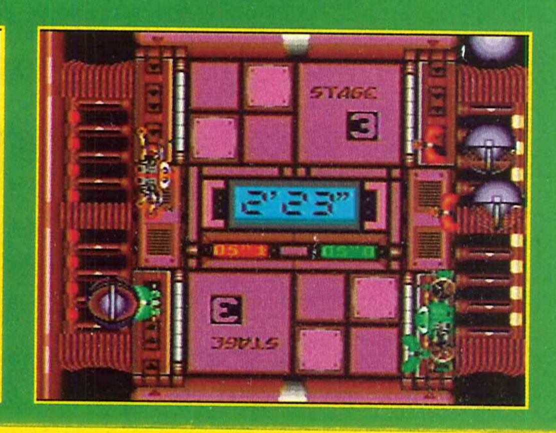
5º. Se podrá elegir el numero de partidas de que consta un encuentro, hasta un máximo de cuatro.

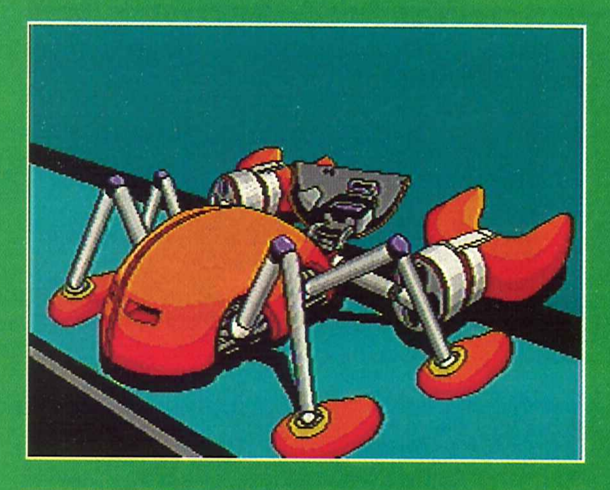
6º. Al atrapar las bolas del contrario, pueden causarse daños en la estructura de su cangrejo-robot. Si son muy graves, habrá de retirarse momentáneamente para ser cambiado por otro nuevo.

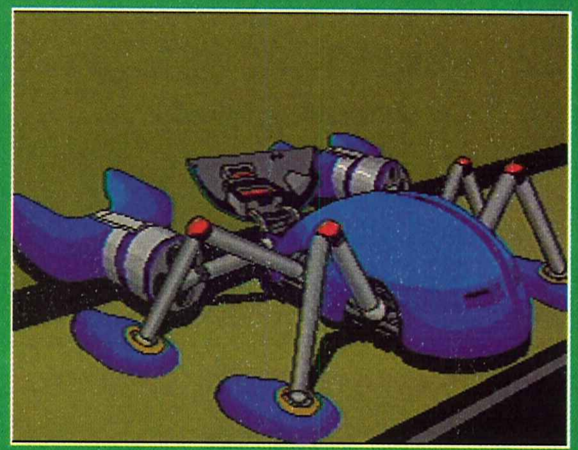
Así que ya sabéis. Los adelantados que quieran conocer cómo será el deporte de moda dentro de cien años, tienen la oportunidad de comprobarlo con estos cangrejos peloteros. ¡Ah!, y recordad que hay gimnasios de entrenamiento donde podréis adquirir pericia en el control de vuestros robots.

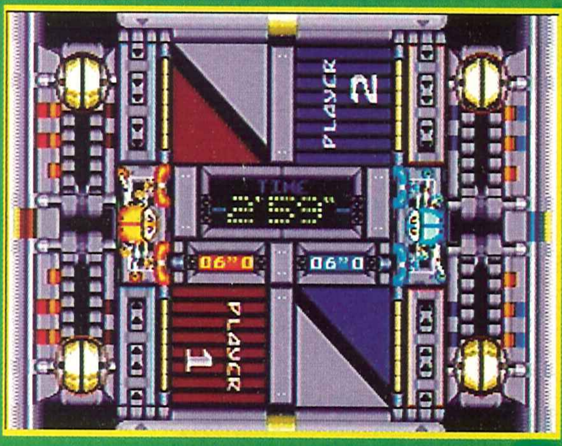


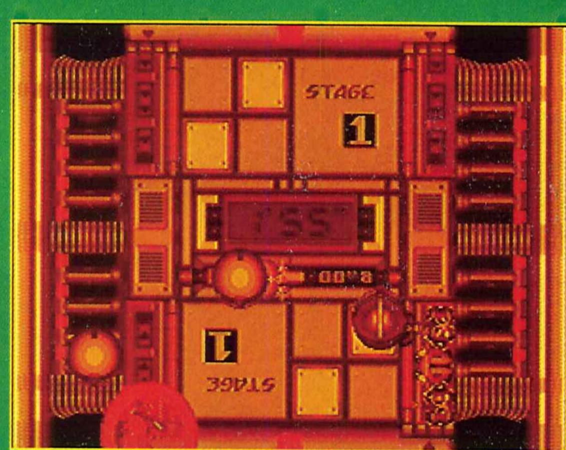












Las bolas del aburrimiento

La introducción de este cartucho nos lo presenta como el juego del futuro. Esperemos que se equivoquen en sus predicciones, ya que si bien se trata de un cartucho original en el planteamiento, su desarrollo deja bastante que desear.

Para empezar, la diferencia entre las distintas fases se reduce a pequeños cambios en el escenario de juego y al modelo de robot-cangrejo. Además, después de jugar horas y horas, aún no le he conseguido encontrar el sentido, pues esto de coger bolas y más bolas e intentar que no me las quite el otro robot, me ha aburrido bastante.

En cuanto a la manejabilidad, no resulta excesivamente complicada, aunque conforme vayas aumentado el nivel de las fases los robots te irán dificultando la acción.

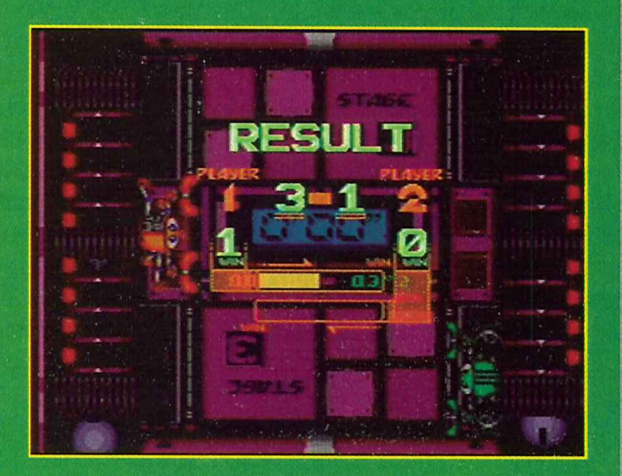
Por lo demás, se trata de un cartucho bastante pobre con un bajo nivel de diversión. Es decir, toda una «joya».

Boke





Antes de lanzarte a jugar una partidita, es conveniente que ensayes durante un buen rato en la zona de entrenamiento. De lo contrario, yo no apostaría un duro por tu victoria.



MEGA DRIVE



ARCADE
NAMCO
Namco
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 55
No se han estrujado mucho los sesos pensando en escenarios diferentes.

Música — 65
Uno de los pocos aspectos donde se mantiene un nivel aceptable para el precio de los cartuchos.

Sonido FX — 57
Apenas si aparecen efectos de sonido dignos de mención.

Jugabilidad — 63
Lo salva el que se pueda jugar contra un adversario humano, con las distintas opciones que presenta.

Adicción — 58
Es muy difícil que un juego con estas características llegue a tener capacidad de adicción.

Total — 60
Es difícil encontrar el aliciente a estos cangrejos recogepelotas, sobre todo porque es un tanto monótono.

Lo Mejor
- Que tenga opción para dos jugadores.
- La manejabilidad del cangrejo robot.

Lo Peor
- El nivel general del juego, especialmente la poca originalidad de los gráficos y el bajo nivel de adicción.



MIG-29

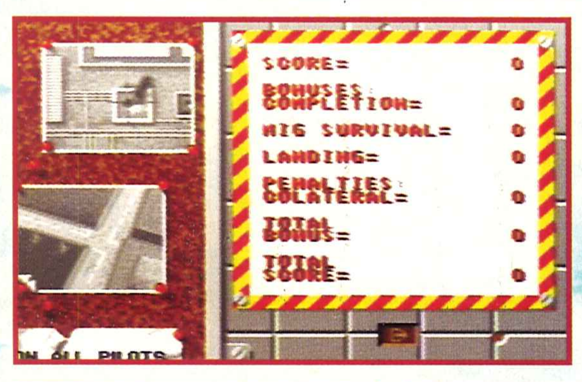
EN LA BARRERA DEL SONIDO

Faustino Golondrino era un muchachito que tenía un deseo insatisfecho. Su ilusión era surcar los aires como veía hacer a las alondras que invadían el cielo de su ciudad todos los veranos. Un buen día, su abuela Gumersinda Golondrino se presentó en casa con un cartucho que hizo las delicias de este buen chaval. Era el simulador «Mig 29» para su Mega Drive. Raudo y veloz enchufó la consola. Ante sus ojos se desplegó todo un tratado de aviación, con tal cantidad de opciones y posibilidades distintas que necesitó un día entero para poder dominar con garantías esta estupenda máquina de vuelo.

No se amedrentó ante la dificultad de manejo y la poca visibilidad de los distintos objetivos que era necesario destruir para superar con éxito la misión. Como contrapartida, el simulador contaba con la posibilidad de ver el aparato desde el exterior, así como a izquierda, derecha y retaguardia. También podía presenciar el vuelo de su Mig 29 desde la torre de control, todo ello con sólo pulsar «Start». "Una pasada, lo que siempre había soñado", pensó.

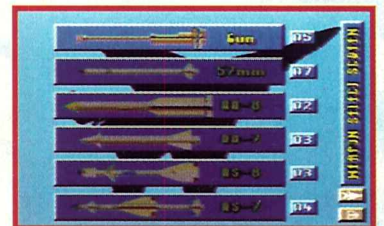
Cinco eran las misiones que había de superar para llegar a lo más alto de la aviación mundial, además de la fase «Training». Y todas ellas, naturalmente, con un carácter estrictamente militar. Debía destruir los distintos objetivos que su comandante le había señalado en la sala de proyecciones. Para ello, contaba con un arsenal compuesto de armas tan destructivas como los misiles S-270, AA-8, AA-7, AS-8 o AS-7 y la metralleta habitual en todos los cazas. Para utilizarlas, sólo tenía que pulsar el botón «B» y elegir la más adecuada con el pad de dirección.

Gumersindo, con dedicación y constancia, llegó a ascender hasta lo más alto. Y su abuela que tanto le quería, en prueba de su cariño y admiración, le regaló un perrito piloto.



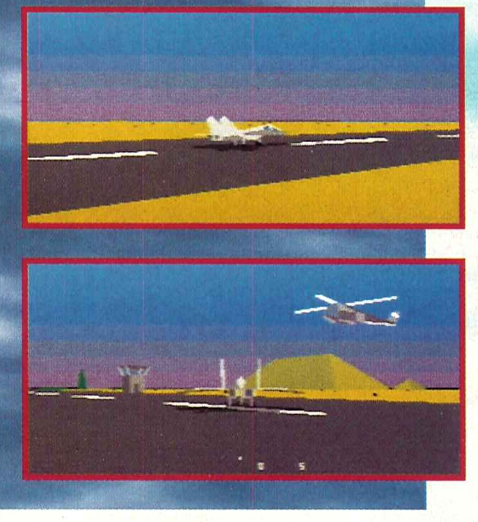








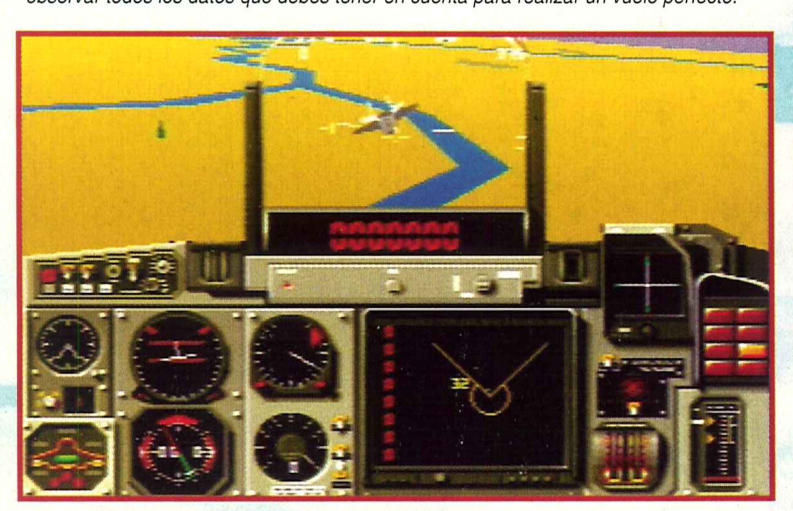
Uno de los mejores aviones de guerra jamás simulados te espera en tu Mega Drive.







A bordo de tu potente Mig-29 tienes un completo panel de mandos, en el que podrás observar todos los datos que debes tener en cuenta para realizar un vuelo perfecto.



Para aviadores expertos

Comentando este juego con los compañeros de la redacción, hemos coincidido en que se trata de uno de los mejores simuladores que han salido al mercado en los últimos años. Aunque esto no quiere decir que sea el perfecto, o que no tenga aspectos mejorables, pues los tiene.

Resulta bastante completo en cuanto a las opciones que ofrece, cuenta con novedades como las atractivas vistas desde diferentes posiciones, y el manejo del avión, en comparación con otros juegos de este mismo género, es sencillo y responde al instante. Con todas estas cualidades, los aficionados a este tipo de cartuchos se encontrarán con una grata sorpresa. Ahora bien, los que sean novatos en este difícil arte de pilotar, tendrán demasiadas dificultades para aprender.

Boke



MEGADRIVE



SIMULADOR
DOMARK
Panelcomp
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 75
La cabina está muy bien conseguida, pero los paisajes distan mucho de parecerse a la realidad.

Música — 65
Sólo aparece al principio y al final del juego.

Sonido FX — 80
De los aspectos mejor conseguidos del cartucho. Prestad atención al despegue del Mig 29.

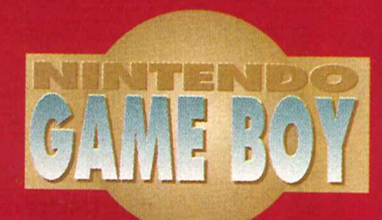
Jugabilidad — 73
Es bastante difícil de controlar. Pero como todo lo difícil, cuando aprendes a manejarlo es divertido.

Adicción — 72
Si eres una persona paciente, te quedarás pillado hasta lograr superar las primeras fases.

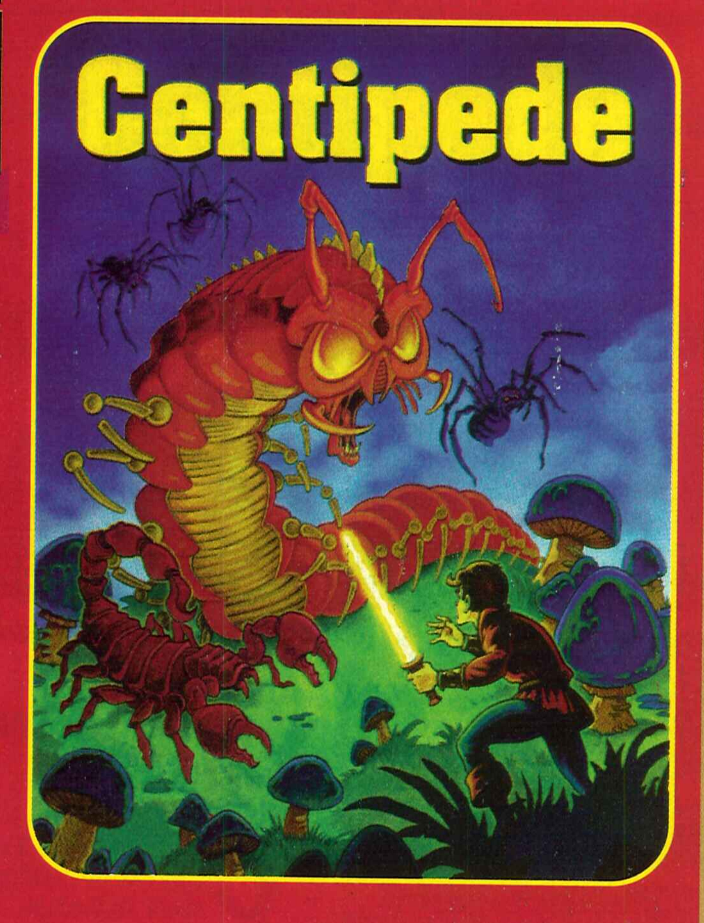
Total — 76
Uno de los mejores simuladores que hemos podido ver, con algunas deficiencias en cuanto a jugabilidad y gráficos.

Lo Mejor
- Que cuente con unas opciones dignas de un gran simulador, como las distintas vistas del aparato.

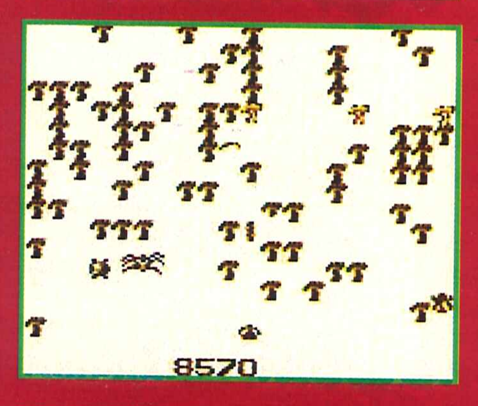
Lo Peor
- La dificultad en el aprendizaje.
- La poca calidad gráfica de los paisajes.



PIES EN POLVOROSA







Atrapados en un bosque encantado, de repente os veis atacados por rabiosos ciempiés, furiosas arañas y gigantescos escorpiones. Así que sólo podéis hacer una cosa: acabar con ellos.

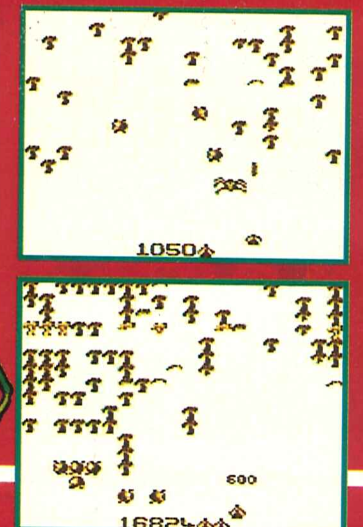
Esta es la base del «nuevo» juego de la compañía Accolade para Game Boy. Un juego que ya causó furor en las recreativas, y que muchos de vosotros conoceréis más que de sobra. Para los más despistadillos y olvidadizos, recordarles que se trata de todo un «matamata» de acción vertical, con cuatro niveles de dificultad, compuestos cada uno de cuarenta fases. Además, permite que dos jugadores compitan a la hora de eliminar bichos, tratando de conseguir más puntos.

No lo dudéis. Si no queréis acabar con el cuerpo lleno de picaduras, cargad los insecticidas y exterminad toda esta fauna de bichos repelentes.

Una simple diversión

Nos encontramos ante una auténtica gozada de cartucho, de ésos con los que no te cansas de jugar. Pese a no destacar por sus gráficos ni por sus cualidades sonoras, «Centipede» posee lo que no debería faltar en ningún cartucho: mucha, muchísima diversión. Y es que, en ocasiones, lo más simple es lo que consigue tenernos más tiempo enganchados a nuestra consola.

Cruela de Vil



GAME BOY



ARCADE
ACCOLADE
Code Monkeys
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 40
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 0
Megas: 1

Gráficos — 59

Totalmente "prehistóricos", pues no han variado con respecto a la primera versión, hace una década.

Música — 57

La banda sonora es la misma que ya animaba este mismo juego en el Spectrum.

Sonido FX — 57

Mucho disparo, explosiones a mogollón, alguna caída vertiginosa y poco más es lo que aquí se ofrece.

Jugabilidad — 80

Cuatro niveles de dificultad, una lluvia de enemigos y un control de lo más sencillo. ¿Qué más se puede pedir?

Adicción — 80

Este tipo de juegos siempre se ha caracterizado por su facilidad para enganchar. Y éste no es una excepción.

Total — 72

La última conversión de un gran clásico recreativo, con las características que le hicieron triunfar en su momento.

Lo Mejor

- Su excelente nivel, tanto de jugabilidad como de adicción.
- La recuperación de un juego de "los de siempre".

Lo Peor

- Que no se haya introducido ninguna mejora, ni de gráficos ni de sonido, en esta nueva versión para la pequeña de las Nintendo.

...Y LOS DINOSAURIOS INVADIERON TODOSEGA



¡Regresan los dinosaurios! Aquellos gigantescos seres que parecían haberse extinguido para siempre, harán pronto su reaparición... ¡también en nuestras consolas! Ellos serán los principales protagonistas de un número bestial que, además, incluye otros alucinantes reportajes como una mega preview con las últimísimas novedades que se han producido en el tema del CD -Sonic incluído-, guías súper prácticas para juegazos como «Tiny Toon», «Air Rescue», «Flashback», «James Bond» o «Battletoads», un genial repaso a la feria de la diversión (CES) y todos esos temas que a tí y a TODOSEGA nos vuelven locos.

No seas fósil...
¡ Corre a tu kiosco a por ella !

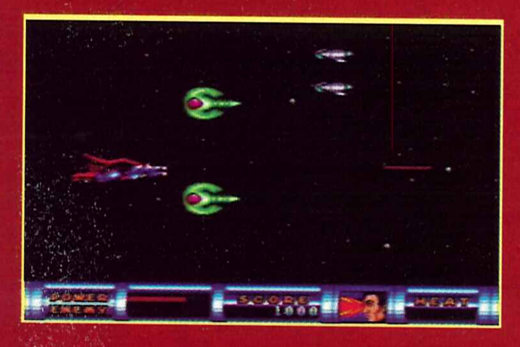




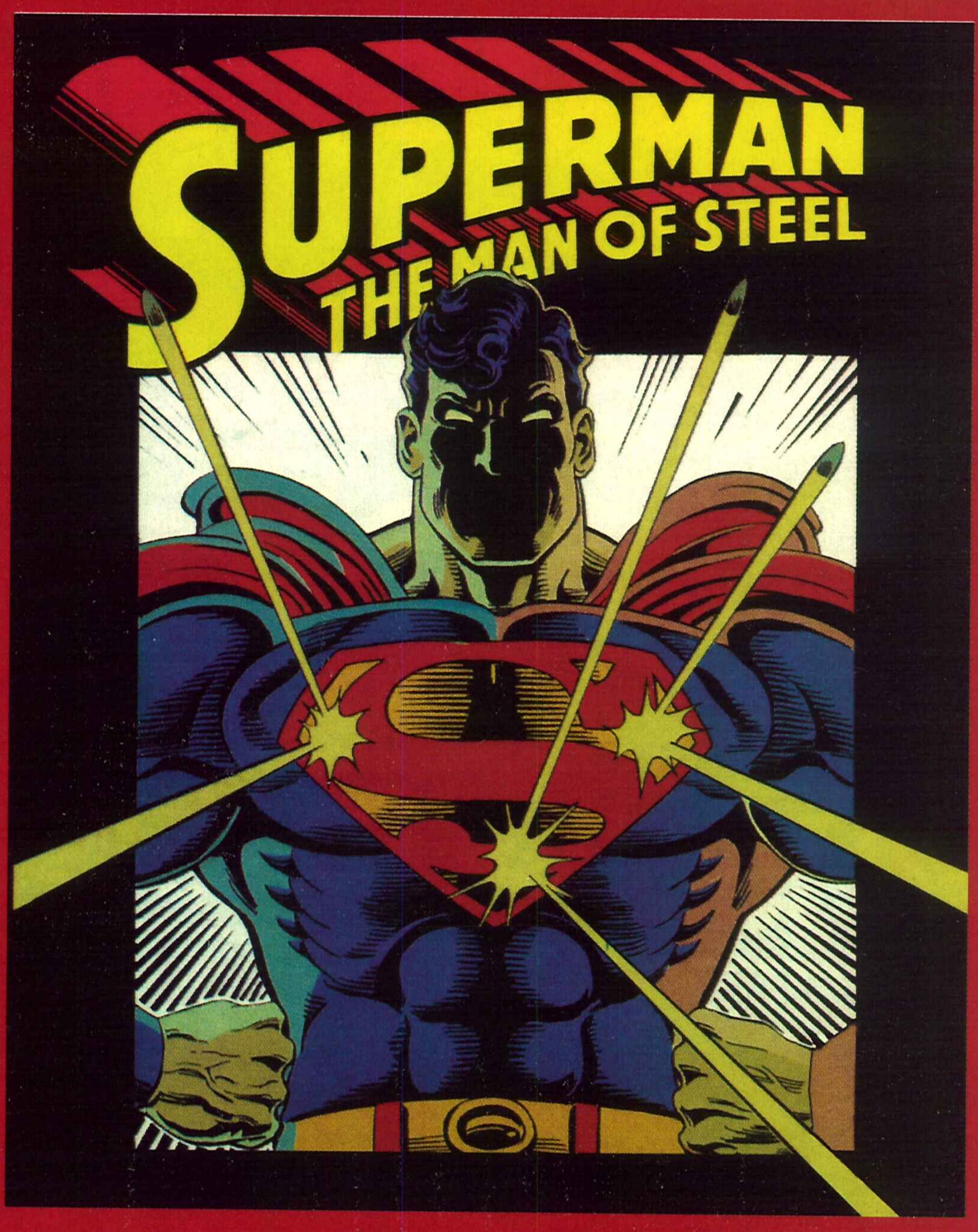


ACCIÓN MUTANTE







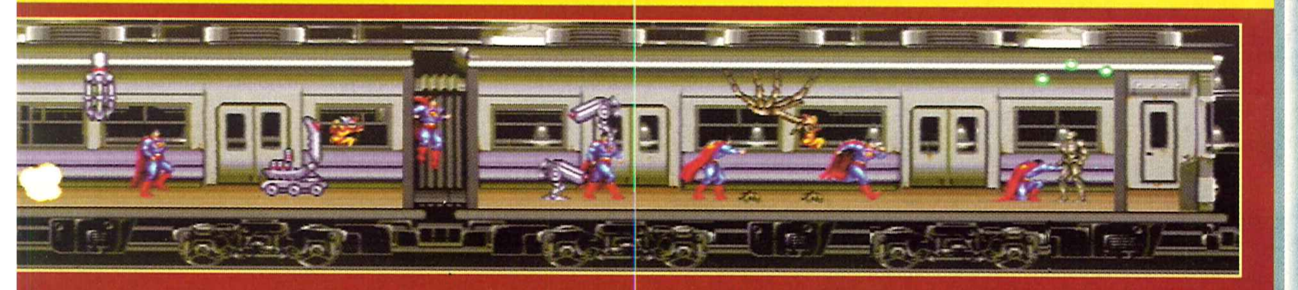


Peligrosos mutantes han desembarcado en la Tierra con la idea de obtener el control total sobre la raza humana. Pero a los muy infelices no se les ha ocurrido mejor idea que comenzar su conquista en Metrópolis, ciudad donde reside Superman.

En vista que el Hombre de Acero es el único obstáculo para llevar a cabo sus maquiavélicos planes, los mutantes han conseguido un gran cargamento de kryptonita para acabar con él. Eso sí, no nos preguntéis cómo lo han logrado, porque todos sabemos que la única muestra del planeta Krypton estaba en poder de Lex Luthor.

Así que ante esta amenaza, deberéis poneros el traje rojo y azul de Superman, para combatir a todos los mutantes que se os pongan por delante y a los temibles ingenios mecánicos que han construido. Estos robots, además de materia verde de Krypton, lanzan peligrosas bombas que habréis de esquivar.

Vuestra primera tarea como superhéroes, dentro de las cinco fases de que consta el juego, será salvar a todos los niños de Metrópolis de las garras de estos seres. Si lo conseguís, todavía tendréis que afrontar peligrosas misiones por cielo y tierra. Desde rescatar a Lois Lane, hasta surcar el espacio en busca del líder de los invasores. Suerte, y mucho cuidado con la kryptonita.



Súper habilidades

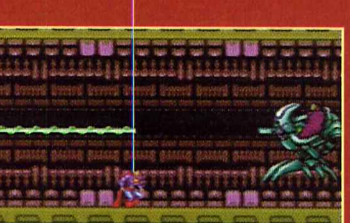
Si vuestros enemigos vienen cargados de kryptonita, vosotros contáis con algo mejor: las habilidades de Superman. Por algo es el Hombre de Acero.
- Podréis utilizar la potencia del Súper Puñetazo, que os servirá para abriros camino, eliminando de un solo golpe a varios «malos».
- Para llegar a lugares que parecían inalcanzables, contaréis con el Hiper-giro centrífugo, capaz de taladrar los suelos más firmes.
- Por último, pero no menos importante, tendréis la Termovisión, que servirá para derrotar a vuestros adversarios mientras surcáis los cielos.







Con este juego podrás vivir la sensación de ser Superman, e incluso surcar los cielos, sin necesidad de ponerte el disfraz.













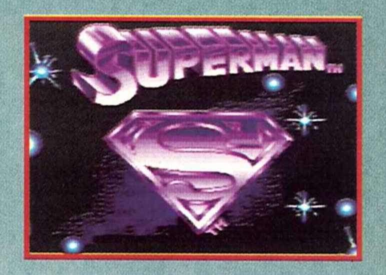


Superman ataca de nuevo

El mes pasado fue el Superman de Game Gear, y esta vez es una versión de la misma compañía, Virgin, para Mega Drive. Aunque el juego ha ganado en todos los aspectos (la presentación es de lo más prometedora y tiene fases muy buenas), lo que podía ser una aventura apasionante se convierte en un cartucho normalito por culpa de una pega: la dificultad de algunos niveles es excesiva. Llega un momento en que no se sabe si lo que es de acero es el superheroe o nuestros nervios puestos a prueba.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
VIRGIN
Sunsoft
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 2
Megas: 4

Gráficos — **80**
Están conseguidos, pero el sprite de Superman recuerda en ocasiones a todo un bailarín.

Música — **79**
Al principio,se respeta la banda sonora de la película del mismo título. El resto, es correcta.

Sonido FX — **77**
Las habituales explosiones, puñetazos y demás cumplen, simplemente, su papel.

Jugabilidad — **79**
Controlar todos los movimientos del protagonista requiere práctica y habilidad.

Adicción — **80**
Es una pena que sólo contemos con una vida y dos posibilidades de continuar.

Total — **79**
Estamos ante una correcta conversión a cartucho de uno de los héroes más famosos del mundo del cómic.

Lo Mejor
- Siempre es un aliciente el poder enfundarse el traje de un gran superhéroe para combatir el mal.

Lo Peor
- La dificultad de algunos niveles.
- Las pocas oportunidades de ver el final del juego, al contar sólo con una vida y dos continuaciones.

CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL

NEO GEO





"Y el cielo se tiñó de rojo, del rojo desesperado de la sangre de miles de inocentes. La muerte, la destrucción y el hambre asolan el mundo de la Edad de Sengoku. Pero el Soberano de la Oscuridad no se conforma con poseer la riqueza de su tiempo. Su ambición le ha llevado a intentar cambiar el curso de la historia, de tal forma que las fuerzas del mal dominen el mundo por los siglos de los siglos...

...Tan solo la humilde reina de un país cuyo nombre poco importa ya, había advertido la llegada de esta masacre. Pero nadie la creyó. Aunque aún no es demasiado tarde. Seri Namo, el mismo semidios que había puesto en conocimiento de la reina el triste destino, se ha encargado de reclutar a los dos guerreros más poderosos de todos los tiempos, a cambio de perder la mitad de su divina ►







JACK STONE



ATTACK FLAMES



FURIOUS YELLOW



SPIRIT CANNON





TOTAL THUNDER

CLAUDE YAMAMOTO



BRUTAL CANNON



SHAKEDOWN ATTACK



HELL KNIFE



FINAL THUNDER

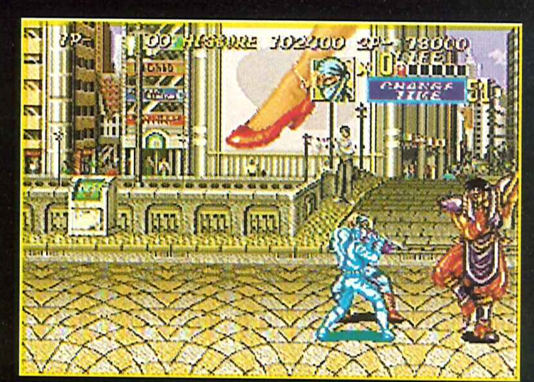
NINJA (Mike Walsh)











➤ existencia. Un gran sacrficio que no tendrá sentido, si los dos valientes luchadores no consiguen derrotar al hasta ahora invencible ejército del Castillo de Demon...

...Ha llegado la hora de que el bien combata al mal, de que la luz venza a la oscuridad. La incorruptible espada de la justicia debe viajar a traves del tiempo, para frenar el caos que el malvado Soberano ha impuesto en tres determinadas épocas: la Era de Sengoku, la Segunda Guerra Mundial y la época actual. Ellos no están solos. Alguien vela por sus vidas. Sin embargo, sólo su afán y búsqueda de la verdad les ayudará a alcanzar la victoria. No queda mucho tiempo, el destino de la humanidad corre peligro...”

Vaya aventura, amigos. La verdad es que la continuación del alucinante Sengoku no merecía otra cosa. Después de obsequiaros durante varios meses con las series de lucha de la factoria SNK en versiones “hand to hand”, ahora le ha tocado el turno a un beat’em up con recorrido, al estilo Final Fight o Double Dragon. Como ya habréis podido adivinar, dos extraordinarios luchadores son los encargados de embarcarse en una encarnizada lucha contra los «malos» de turno. Para ello, deberán recorrer cuatro formidables áreas divididas en 11 sub-fases, 8 “sub-enemigos” y 4 enemigos ➤

Tres en uno



Uno de los aspectos más espectaculares del juego es la posibilidad de transformarse en uno de los guerreros del Dios Seri Namo, para aprovechar sus excelentes técnicas de lucha.

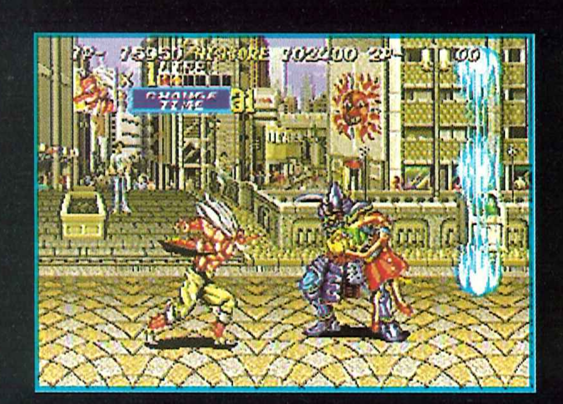
El proceso es muy sencillo: cuando aparezca en el marcador la expresión “change O. K.”, podéis realizar la mutación. Tan solo debéis pulsar el botón “D”, y elegir entre Ninja, Ninja Dog o Tengu. La adopción de esta personalidad acabará cuando pasen 60 segundos o bien se pierda una vida.

Tened mucho cuidado al realizar la transformación, pues en ese momento sois muy vulnerables.



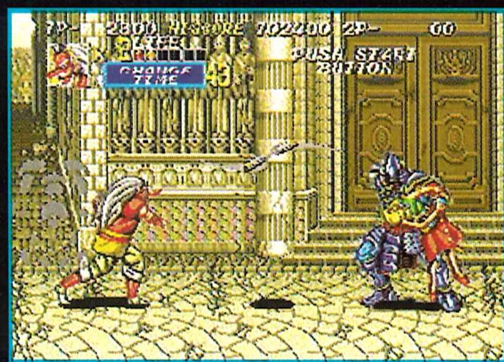


TENGU (God of Crow)











Espectáculo garantizado

La introducción de un enorme cartucho en una enorme consola sólo puede tener un resultado: espectacularidad. Y ésa parece ser la norma de SNK en los últimos tiempos. Para demostrar que eso no sólo sucede con los juegos de lucha "hand to hand", ha llegado Sengoku 2.

Como siempre, el nivel técnico es sublime: gráficos definidos y muy vistosos, gran colorido, música pegadiza y sonido impecable (atentos al chocar de las espadas). Pero, además, este cartucho tiene la ventaja de que los personajes son fáciles de manejar (acordaos del 3 Count Bout) y por fin el modo "easy" es "easy" de verdad. Incluso puede que os parezca algo asequible, pero recordad que hay tres niveles más de dificultad, y ésos ya no son para principiantes.

Por último, dos datos más: el realismo de la acción y los movimientos está bastante conseguido, y el juego, como buen beat'em up que se precie, está plagado de sorpresas. En fin, que la diversión está asegurada.

Lolocop









Las "Bolas" mágicas





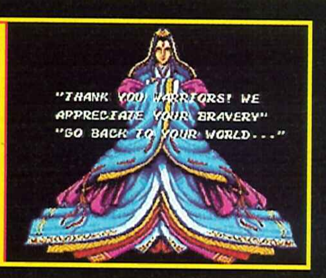


No, esto que veis aquí no es precisamente un semáforo, aunque pueda parecerlo. Estas "bolas" aparecen aleatoriamente en pleno combate. El guerrero que consiga hacerse con alguna de ellas, verá aumentado su poder, dependiendo del color de las susodichas esferas. Las de color rosa y azul alargan el alcance de los golpes y aumentan su efectividad. La bola amarilla es la más poderosa, pues eliminará a todos los enemigos de la pantalla, aunque tambien la menos duradera.







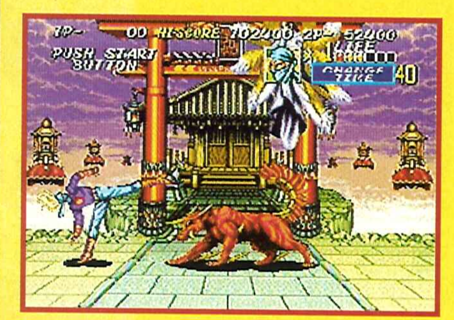


Las fuerzas del mal

Dentro del extenso repertorio de canallas, indeseables y mangantes que componen el ejército del Soberano de la Oscuridad, destacan estos cuatro elementos.



















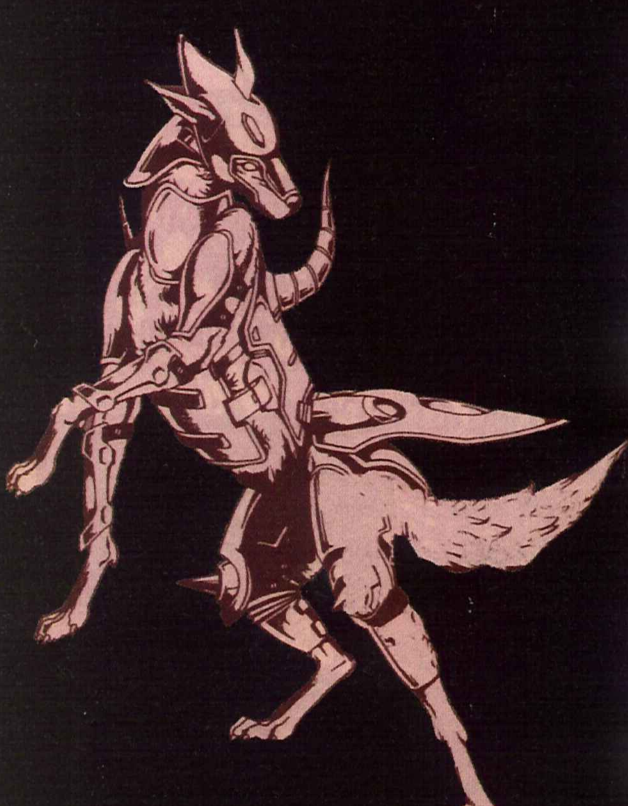
Todos ellos aparecerán al final de cada una de las cuatro áreas. Y, por desgracia vuestra, también tienen otra característica en común: no creáis que ninguno de ellos se va a desplomar a las primeras de cambio, dejándoos el camino completamente libre. Más bien al contrario, ya que tienen la capacidad de transformarse en otro sujeto con, aunque os parezca imposible, peores intenciones.
Así que yo de vosotros no me fiaría, y trataría de acabar cuanto antes con ellos... todas las veces que sea necesario. No lo dudéis.

de área. Vamos, que hay para dar y tomar. Y es que la teletransportación a diferentes épocas de la historia puede dar mucho de sí.

Pero la cosa no queda aquí. Cada guerrero cuenta con una excelente variedad de golpes y movimientos que incluyen poderes especiales y ataques fulminantes. Además, la bondadosa reina ha obsequiado a este par de valientes con una ayuda más que inestimable: en cualquier momento, Jack Stone o Claude Yamamoto pueden transformarse en uno de los "tres guerreros perdidos", y aprovechar sus correspondientes técnicas de combate.

Entre todos los personajes, completan un brillante programa lleno de acción y espectacularidad, digno de las grandes producciones de la compañía SNK. Si quieres embarcarte en esta aventura y viajar a través de los tiempos, no tienes más que instalar el cartucho en tu Neo Geo, apretar el botón de «Start», y a disfrutar.

NINJA DOG (Kirimaru)











¡HAIO SILVER, AWAY!

Al igual que el "Llanero Solitario", Jack y Claude deben montar en sendos jamelgos y enfrentarse a los jinetes enemigos. En cuatro diferentes sub-fases, los dos guerreros tendrán que librarse de las fuerzas del mal. Y aquí no hay magias ni golpes especiales que valgan. Un buen mandoble es el mejor método para "quitar el dolor de cabeza" a los súbditos del Castillo de Demon.









NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 4 áreas
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 74

Gráficos — 90
Como siempre, muy espectaculares, bien definidos y con un colorido absolutamente bestial.

Música — 92
Muy apropiada y con una marcada diferencia con respecto a anteriores producciones de SNK.

Sonido FX — 92
También es habitual la alta calidad de este aspecto. Impagable el choque de las espadas.

Jugabilidad — 94
Desde el principio se puede adivinar que es un cartucho muy manejable, con una gran variedad de golpes.

Adicción — 89
Una lástima que no se hayan incluido un mayor número de fases. Por lo demás, fenomenal.

Total — 90
Brillante y espectacular como el que más, tan solo tiene la pega de ser relativamente corto.

Lo Mejor
- El nivel técnico en general.
- La enorme manejabilidad.

Lo Peor
- Un par de fases más no habrían venido mal.

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Se nota que ha llegado ya el verano, y que con estos calores a los juegos les cuesta más ascender en nuestras listas. Por eso, los primeros puestos no han sufrido apenas variaciones, y las novedades han escaseado como las gotas de lluvia en esta época. En cualquier caso, quedaos con estos nombres, porque seguro que van a sonar fuerte en un futuro nada lejano. Shinobi III y Micromachines, para Mega Drive, Asterix y Tecmo NBA Basketball, para la Super, Chuck Rock 2, para la pequeña de las Sega, Cratermaze, para la Turbo, y el genial Sengoku 2, en la Neo Geo. Efectivamente no son muchas, pero sí muy sustanciosas.

NINTENDO

Mientras no se produzcan novedades, va a ser bastante difícil que nuestros sapos favoritos pierdan uno de los puestos de homor.Bueno, y cuando las haya... ya veremos.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(-)	The Return of Joker
3	(-)	Battletoads
4	(-)	Robocop 3
5	(-)	Star Wars
6	(-)	Shatter Hand
7	(-)	Mario & Yoshi
8	(10)	The Jetsons
9	(8)	Hammerin´ Harry
10	(9)	Panic Restaurant

MEGADRIVE

Con la velocidad de un rayo, los Micromachines se han introducido en nuestras listas como si de tu habitación se tratará. ¿Cuánto tardarán en subir?



1	(-)	FLASHBACK
2	(-)	Jungle Strike
3	(-)	Sonic 2
4	(5)	Splatter House 3
5	(4)	Tiny Toon
6	(-)	Cool Spot
7	(N)	Shinobi III
8	(7)	Mazin Saga
9	(N)	Micromachines
10	(9)	Fatal Fury

SUPER NINTENDO

Primero fue en la pequeña Game Boy, y ahora lo hace en la Super Nintendo. Y es que Asterix quiere que todo romano pruebe el sabor de sus puños.



1	(-)	STARWING
2	(-)	Super Mario World
3	(-)	Street Fighter II
4	(-)	The Legend Of Zelda
5	(N)	Asterix
6	(5)	Tiny Toon
7	(6)	Super Aleste
8	(7)	Super Star Wars
9	(N)	Tecmo NBA Basketball
10	(-)	King Arthur´s World

GAME GEAR

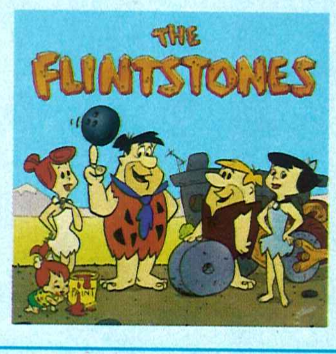
Va a ser bastante difícil desbancar al "eterno" Sonic de los primeros puestos. Pero este mini-troglodita es capaz de todo.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	World Cup Soccer
4	(5)	Land Of Illusion
5	(4)	Alien III
6	(N)	Chuck Rock 2
7	(6)	Battletoads
8	(7)	Krusty's Fun House
9	(8)	Global Gladiators
10	(9)	Streets Of Rage

GAME BOY

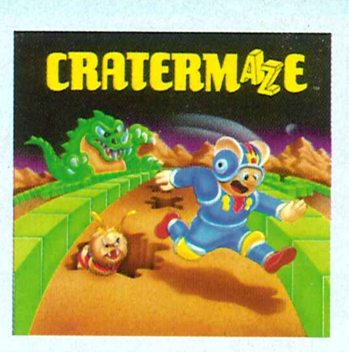
Lento pero seguro, Pedro Picapiedra y compañía están ascendiendo puestos en nuestras listas. Ya sabéis, la simpatía siempre triunfa.



1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(-)	The Return of Joker
3	(4)	Asterix
4	(3)	Joe & Mac
5	(6)	Alien 3
6	(5)	Star Wars
7	(8)	The Flintstones
8	(7)	Lemmings
9	(-)	Krusty's Fun House
10	(-)	Track & Field

TURBO GRAFX

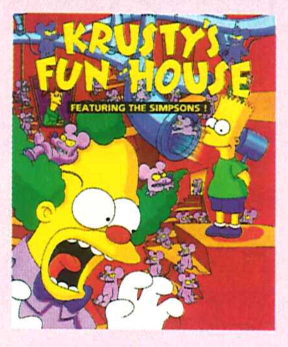
Al pequeño calvete de PC Kid no hay quien le baje del pedestal Y eso, a pesar de novedades tan simpáticas y divertidas como este Cratermaze.



1	(-)	PC KID 2
2	(-)	Final Match Tennis
3	(-)	Bomber Man
4	(5)	Splatter House
5	(4)	Gradius
6	(-)	Operation Wolf
7	(8)	Dungeon Explorer
8	(7)	Imposamole
9	(10)	New Zealand History
10	(N)	Cratermaze

MASTER SYSTEM

Un puercoespín por partida doble, el ratón Mickey, más ratones en compañía de Krusty , y, para remate, un Alien. Y es que la Master parece un zoo..



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Land of Illusion
3	(-)	Sonic
4	(-)	Streets Of Rage II
5	(-)	Shadow of the Beast
6	(-)	Krusty's Fun House
7	(8)	Alien III
8	(7)	Renegade
9	(10)	Castle of Illusion
10	(9)	Global Gladiators

NEO GEO

¿A que no adivináis cuál es la novedad que se ha incorporado a la lista de Neo Geo? Sí, un juego de lucha. Ahora bien, con la calidad a todos los niveles que trae Sengoku, la lucha va a estar servida... para ocupar el primer puesto.



1	(-)	FATAL FURY 2
2	(-)	Art Of Fighting
3	(4)	World Heroes 2
4	(3)	Three Count Bout
5	(6)	Super Side Kicks
6	(5)	Fatal Fury
7	(-)	World Heroes
8	(N)	Sengoku 2
9	(8)	Magician Lord
10	(9)	Soccer Brawl

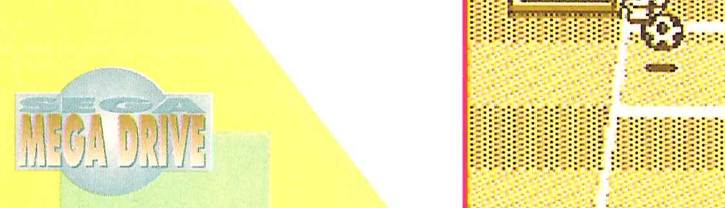
LASERS & PHASERS

Nintendo World Cup

NINTENDO GAME BOY

Una de claves futboleras para la portátil de Nintendo. ¡Ah!, se me olvidaba: con estas claves, siempre serás la selección inglesa, y los códigos que te proporcionamos son los de la selección contra la que te enfrentras.

JAPÓN: 22445
FRANCIA: 03345
URSS: 53045
ESPAÑA: 36345
USA: 17245
MÉXICO: 42945
HOLANDA: 56145
BRASIL: 51345
ITALIA: 97145
ARGENTNA: 08645
ALEMANIA (FINAL): 01645



SEGA MEGA DRIVE

Another World

Seguro que más de uno se ha vuelto loco intentando avanzar por este extraño mundo. Para todos aquellos que no se caracterizan por su paciencia, aquí tenéis los códigos que os permitirán el acceso a las diferentes fases.

FASE 1: LDKD.
FASE 2: HTDC.
FASE 3: CLLD.
FASE 4: LBKG.
FASE 5: XDDJ.
FASE 6: FXLC.
FASE 7: KRFK.
FASE 8: KLFB.
FASE 9: DDRX.
FASE10: HRTB.
FASE11: BRTD.
FASE12: TFBB.
FASE13: TXHF.
FASE14: CKJL.
FASE15: LFCK.





Art of Fighting

A partir de ahora, la lucha será más arte que nunca, y todo se lo debes a este pequeño truco. En el último nivel del modo «story» es posible utilizar el personaje de las barras contra el último enemigo. Para ello, basta con realizar la simple operación de cambiar el controlador de sitio (conectar el pad uno en el lugar del dos) y pulsar «Start». Con esto, la lucha quedará elevada a la categoría de arte.





Battletoads

A casi nadie le gustan las ranas, pero si se trata de estas súper-ranas, todo el mundo quiere tener más. En este juego existe la posibilidad de empezar a jugar con cinco batracios, en lugar de los tres normales. Para ello, presiona A, B y ABAJO en la pantalla de presentación. Cuando lo hayas hecho, pulsa START, y ya está.

NINTENDO N.E.S

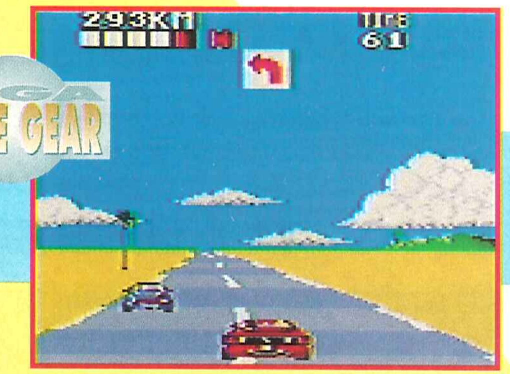


Out Run

Olvídate de problemas de tiempo y disfruta de la conducción (y de la rubia que va sentada a tu lado) con el simple hecho de pulsar los botones 1, 2 y START en la pantalla de presentación. Lo único malo es que este truco no funciona si eliges el modo «versus», por lo demás es perfecto.



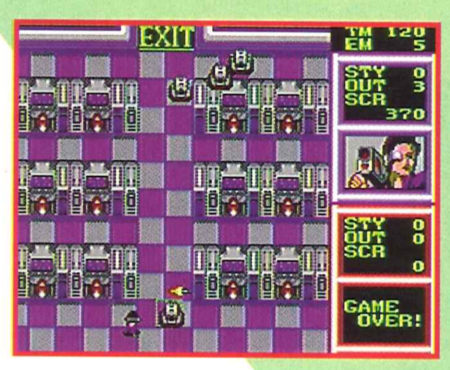
SEGA GAME GEAR





Gain Ground



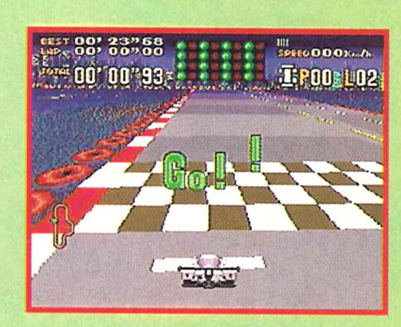


Antes de que enciendas la consola, pulsa a la vez los botones 1 y 2 junto con ARRIBA. Ahora, enciéndela y espera unos segundos hasta que aparezca una fantástica pantalla secreta, en la que podrás elegir, entre otras cosas, la fase de comienzo.

F1 Exhaust Heat

Parece mentira lo fácil que puede llegar a ser el conseguir dinero en un juego y lo difícil que resulta en la vida real. Sin ir más lejos, en este F1 Exhaust Heat basta con que introduzcas SETAUSA en lugar de tu nombre, y no tendrás más problemas para reparar tu coche y pagar a los mecánicos con alguna que otra propina.





Batman, Revenge of the Joker

A partir de ahora, el Joker lo va a tener más difícil para dominar Gotham City.

Y no es que Batman haya tomado vitaminas, sino que vamos a proporcionaros el truco que necesitáis para poder pasar de fase.

Pulsa "start" en la pantalla de presentación, y mueve a Batman a la opción de "password". Pulsa "start" de nuevo e introduce el siguiente código: 5257.

Después, presiona el botón "A". Bajo el lugar donde tienes que introducir el password, aparecerán muchísimos símbolos extraños. En este momento, puedes elegir el nivel en el que quieres empezar a jugar.



Para que te enteres bien, aquí va un ejemplo. Si introduces el código 5200, aparecerás en el segundo nivel de la fase 5. Vamos, que el primer dígito es la fase, el segundo el nivel, y los dos últimos siempre deben de ser cero si quieres que esto funcione.

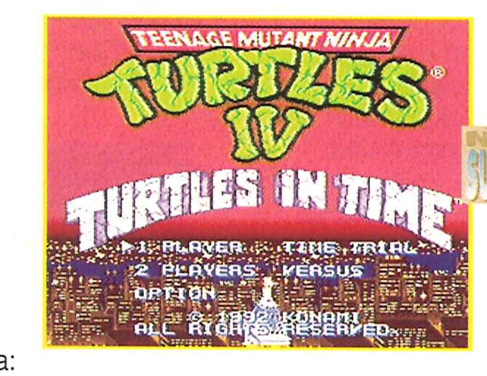
Prince of Persia

En las "Mil y Una Noches" se cuenta que el Príncipe logró rescatar a la Princesa y fueron felices, comieron perdices y... en fin, todo eso que ya sabéis. Pero lo que nadie cuenta es el método que utilizó el Príncipe para liberar a su amada. Hobby Consolas, revisando antiguos pergaminos y otras reliquias, averiguó el secreto. Se trataba de la utilización de estos apreciados passwords:

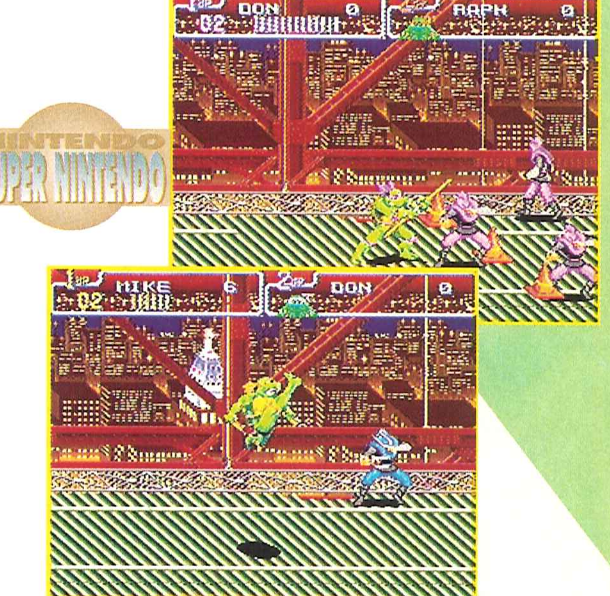
FASE 2:	HLOJGF
FASE 5:	MMPOIT
FASE 8:	NKJMGI
FASE 10:	NHLKED
FASE 12:	MECIBL
FASE 13:	JJGNGK
FASE 14:	TIPNGT



Turtles IV



Parece que si hablamos de tortugas, hablamos de algo lento; pero si nos referimos a las Tortugas Ninja, la cosa cambia. Y más va a cambiar cuando te diga que este truco te permitirá elegir el nivel en el que empezar a jugar. ¿Que qué es lo que hay que hacer? Toma nota: utilizando el segundo mando de control, presiona X, Y, B, A, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, R y L. A continuación, aparecerá la pantalla de presentación, en la que deberás presionar, también con el segundo mando, la secuencia IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, L y R, y después pulsar START. Por fin podrás observar cómo puedes elegir el nivel al que siempre has querido llegar.





Snow Bros JR.



Ahora que estamos en verano, lo mejor que podemos hacer para refrescarnos es jugar un poco con estos simpáticos muñecos de nieve. Pero quizá, más que refrecarnos, se nos suban los colores de tanto intentar avanzar sin resultados. Para evitarlo, lo más recomendable es probar estos truquillos, que quizá nos enfríen, pero al menos quedaremos bien. Ahí van: para elegir fase, pulsa ARRIBA, SELECT y B en la pantalla de presentación. Pero aquí no acaba todo, porque si lo que quieres es ser invulnerable, debes presionar diagonal ABAJO-IZQUIERDA, A y B simultáneamente.



Flashback

En el último número te facilitábamos los passwords del nivel fácil de este juego. Ahora te sorprendemos con los del resto de niveles. Aquí están:

NIVEL NORMAL.
1. FALCON.
2. DATA.
3. MILORD.
4. QUICKY.
5. BIJOU.
6. BUBBLE.
7. CLIP.





NIVEL EXPERTO.
1. CLIO.
2. ACRTC.
3. BLOB.
4. STUN.
5. MIMILO.
6. HECTOR.





Fatal Fury



¿No estás ya cansado de enfrentarte a Geese Howard y salir siempre derrotado? ¿No te empiezas a poner nervioso cuando una vez tras otra tus huesos van a dar contra el suelo, mientras Geese ni se inmuta? Pues se acabaron tus problemas. Lo único que tienes que hacer es esperar bien cubierto hasta que vaya a lanzarte una bola de energía, momento en el que aprovecharás para acercarte y tirarle al suelo utilizando el botón «C». Lo bueno es que esta técnica puedes utilizarla tantas veces como quieras.





Lemmings

Son pequeños, graciosetes y de pelo verde. ¿Quiénes son? La respuesta a esta adivinanza parece bastante fácil: los Lemmings. Pero si pregunto ¿cuál es el código de acceso para el nivel...? Ya no parece tan fácil, ¿verdad? En fin, no os preocupéis que para eso estamos. Apuntad bien estos códigos y no los perdáis nunca.

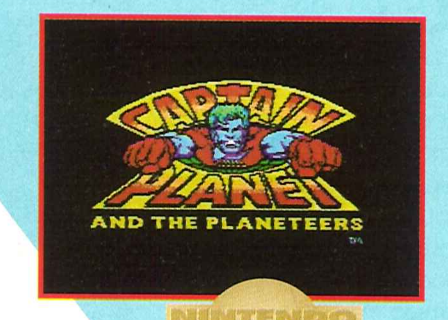
NIVEL 5:	FTDVM	TVDXN	BSLPB
NIVEL 10:	ZWKYN	DMKPB	WYDDK
NIVEL 15:	RTDVM	KSDPR	YPKBX
NIVEL 20:	CBKBP	NFKNC	YPDTN
NIVEL 25:	FJDVD	FWDLK	XWKLT
NIVEL 29:	YXDWM	FMDCN	FXKFX
NIVEL 30:	DRKCX	SCKFG	FXKFX





Captain Planet

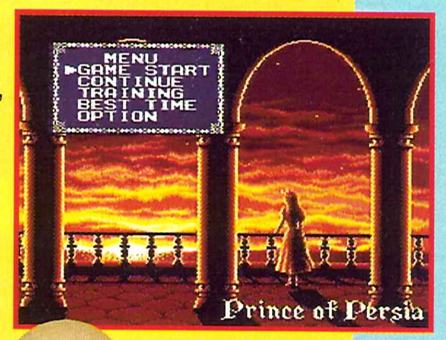
Nada más fácil para llegar a ser capitán que utilizar estos passwords:



FASE 1-2: 763754
FASE 2-1: 955783
FASE 2-2: 637511
FASE 3-1: 148574
FASE 3-2: 786565
FASE 4-1: 920272
FASE 4-2: 799224
FASE 5-1: 344551
FASE 5-2: 829443
FINAL DEL JUEGO: 506210

NINTENDO N.E.S

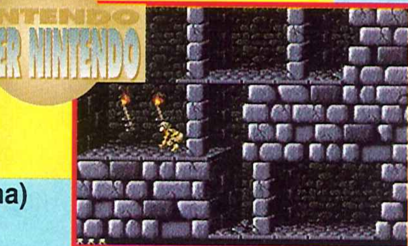
Prince of Persia



Más claves (o passwords, como prefiráis), para el juego de mayor realeza de entre los juegos reales.

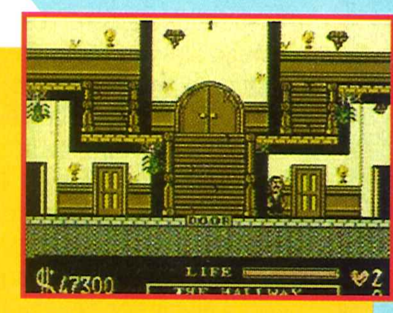
FASE 2:JQUGAAZ
FASE 4:463EWAS
FASE 6: 4K25WAL
FASE 8: 4RN6WWW
FASE 10: 455VAAL
FASE 12: IPSLWAZ
FASE 14: RWHVWA4
FASE 16: BBFFAAP
FASE 18: JQ65JAA
FASE 20: J4V06A4

Jorge Brusa Buges (Barcelona)



The Addams Family

NINTENDO GAME BOY



Si lo único que le pides a la vida es poder rellenar la energía de Gómez, tus problemas han quedado resueltos a partir de ahora. Lo único que tienes que hacer es presionar A, B, SELECT y START, y Gómez -curioso nombre para un héroe- quedará como nuevo.



Pacmania

SEGA MASTER SYSTEM

Ahí va un truco curioso para un personaje histórico. Si el simpático Pacman es capaz de comerse todos los puntos, excepto las bolas de energía, y recoge el objeto de bonificación que aparece en el centro de la pantalla, accederá a un nivel secreto.



Megalomania



Si quieres aparecer directamente en cualquier fase de "Mega-Lo-Mania", aquí tienes los códigos que necesitas.
Te indicamos fase-población-código:

02.-155.-CQNAGGPJFHF.
03.-204.-EJEDGCMVOHN.
04.-258.-AESAMHPFZHH.
05.-313.-JNWASMMXMUX.
06.-363.-YLXAULPZUOJ.
07.-408.-CQGDQBMRDPB.
08.-418.-JUDAYOGRNVN.
09.-338.-VPSCKZTQZUR.
FINAL BATTLE.-100.-ORFDQCMODMV.





Sonic Blastman

En este mundillo de las consola, salen trucos para todo. Pero es la primera vez que nos encontramos con uno que nos conduce directamente a las fases de bonus. Si, como lo oyes. Ya no será necesario jugar y completar los diferentes niveles para acceder a esta modalidad del juego. Pero vayamos al grano: en la pantalla de opciones, dirígete a la modalidad «Music Select» y concretamente a «10 Hit». Después, presiona L, R, R, L y START, mientras mantienes pulsado el botón de «SELECT». Un truco sencillo, original y práctico, ¿no?









World Heroes 2



Pero, ¿qué me dices? ¿Que te han dejado K.O.? Tranquilo, que no es tan grave. Si te encuentras en el modo «Deathmatch» de este auténtico juegazo y acabas de recibir una buena serie de golpes, no tienes más que usar la palanca y el botón «A» y, ahora viene lo bueno, continuar haciendo esto cuando te hayas levantado. Verás, entonces, cómo la barra de energía continúa subiendo a tu favor.







Streets of Rage 2

SEGA MEGA DRIVE

¿Eres de esos que cuando se enfrentan con sus amigos siempre acaban perdiendo? ¿Y además te quejas porque tus adversarios son más fuertes? Se acabaron los lloriqueos y las excusas tontas. A partir de ahora, podrás competir con tu amigo más odiado, y dejarle la moral por los suelos, utilizando el mismo personaje. Sólo tienes que conectar los dos mandos de control a tu Mega Drive, y mantener pulsado, al mismo tiempo, el botón de la derecha y el «B», cuando aparezca la pantalla de presentación. Mientras, mantén pulsado «izquierda» y «A» del segundo mando. Sin soltar ninguno de estos botones, pulsa la «C» del segundo «pad». A continuación, elige la opción de dos jugadores, y en la pantalla de selección de luchadores podrás elegir dos veces al mismo.

Sólo hay un problema: los dos luchadores parecen hermanos gemelos, así que ten mucho cuidado para no despistarte.

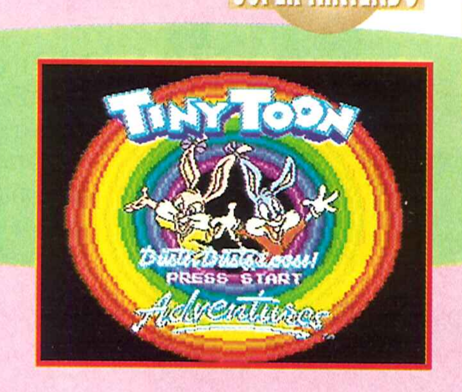


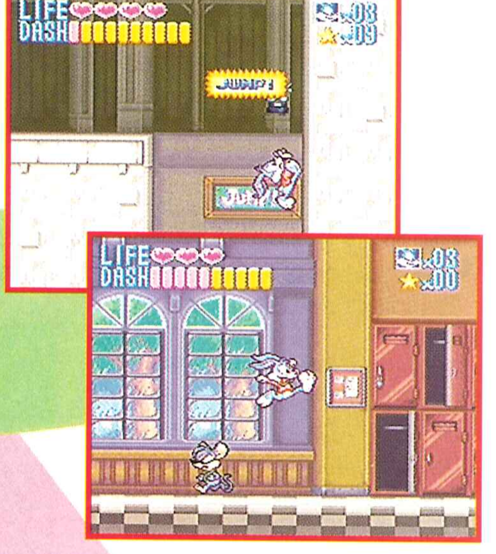


Tiny Toon

NINTENDO SUPER NINTENDO

Al finalizar con éxito cada nivel de este juego, participarás en una fase de bonus elegida aleatoriamente... o al menos eso sucedía hasta ahora. Y es que con estas claves es posible elegir el juego en el que quieras intervenir. Lo único que debes hacer es introducir los passwords ELMYRA, SHIRLEY y CALAMITY COYOTE y pulsar «Start». De esta manera, aparecerá un menú con la lista completa de los juegos. Elige uno de ellos y... a jugar.

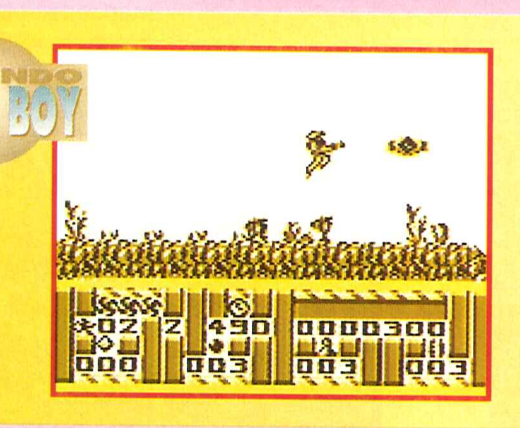


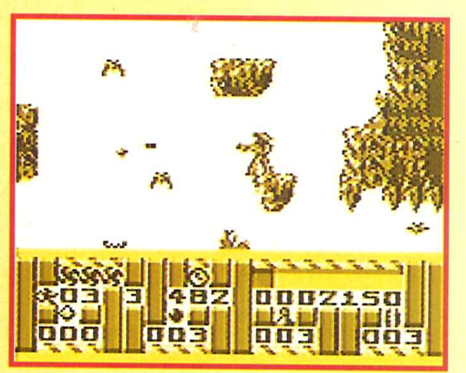


Turrican

NINTENDO GAME BOY

La invulnerabilidad está asegurada con el simple hecho de introducir esta secuencia en la pantalla de título: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Si todo ha funcionado bien, la palabra CHEAT figurará en la pantalla de opciones, en lugar de START.





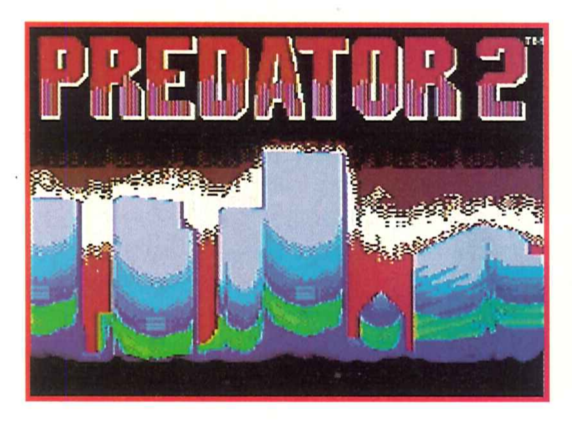
Predator 2



La criatura conocida como "Depredador" tenía la camaleónica facultad de camuflarse, rozando la invisibilidad... Todo lo contrario que estos magníficos passwords, que ponemos bien claritos y a la vista del que los quiera leer.

NIVEL 2........... SPOCGURD
NIVEL 3........... ROTADERP
NIVEL 4........... SEGATSOH
NIVEL 5........... NAGIRRAH
NIVEL 6........... LAICIFFO





Turtles 2



Estas tortugas pueden llegar a ser tan veloces que son capaces de acabar una fase sin jugarla. ¿Cómo? Pues leyendo Hobby Consolas y haciendo uso de este truco para pasar de nivel. En la pantalla de presentación, presiona B, A, B, A, ARRIBA, ABAJO, B, A, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START. Ahora,ya puedes mover tu pad para elegir el nivel en el que comenzar a jugar.



Robocop 2

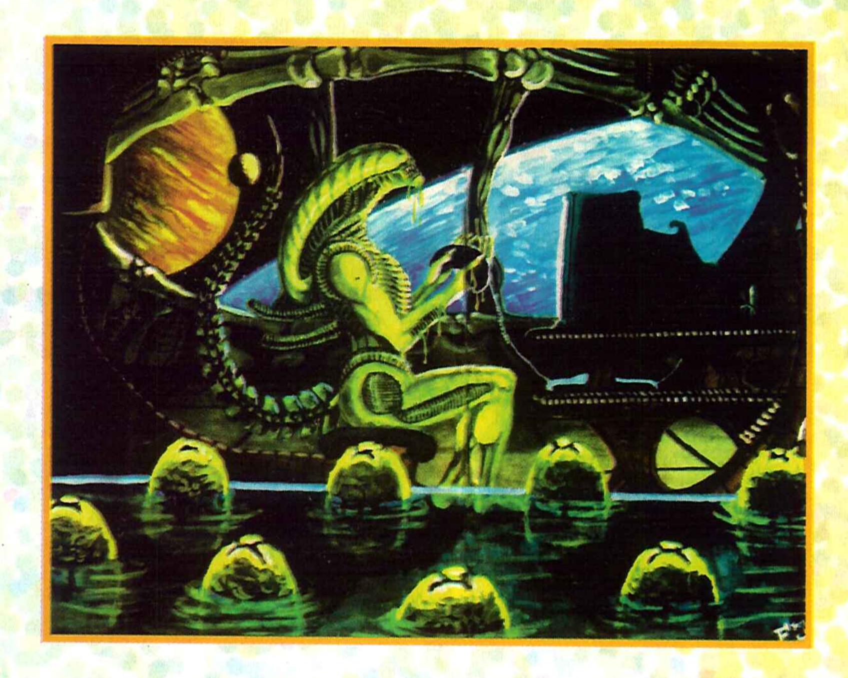
NINTENDO GAME BOY

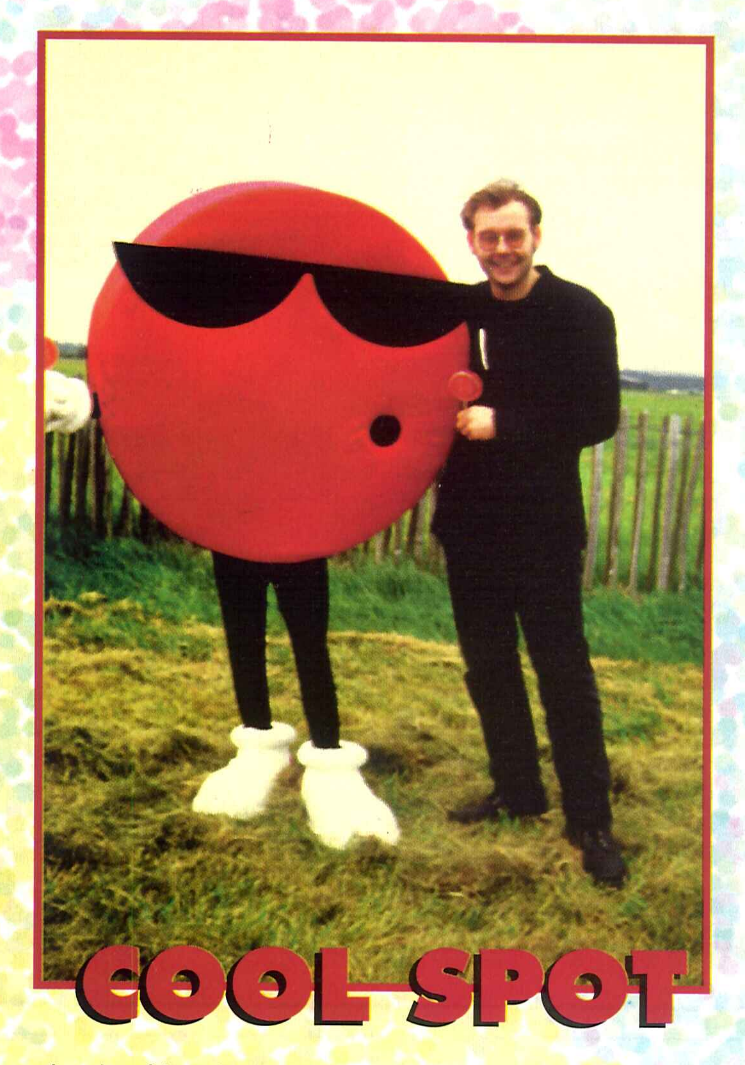
Está claro que lo mejor de un juego es llegar al final. Pero nadie puede negar que en la mayoría de las ocasiones, hasta allí llegan sólo los "elegidos", o los que leen Hobby Consolas, como en este caso. Fíjate si te lo ponemos sencillo, que te vamos a posibilitar que llegues hasta el final de este Robocop sin jugar. Prueba a pulsar simultáneamente A, B, SELECT y START en la pantalla de presentación. Ahora, bastará conque pulses IZQUIERDA en el pad, y podrás disfrutar de la imagen final.

¡Qué LOCURA!

DIBUJO DEL MES

Los Aliens son unas criaturas de lo más viciosas que existen. Como prueba, tenéis este estupendo dibujo enviado por **Marcos Jiménez Sánchez (Barcelona)**. Por la información que nos ha llegado, sabemos que el Alien está más que harto de que Ripley le gane una y otra vez, y ha prometido destrozarla. Lo que no sabemos es si se refiere a la Ripley de la película o a la redactora. Esperemos que no le pase nada a ninguna de las dos.





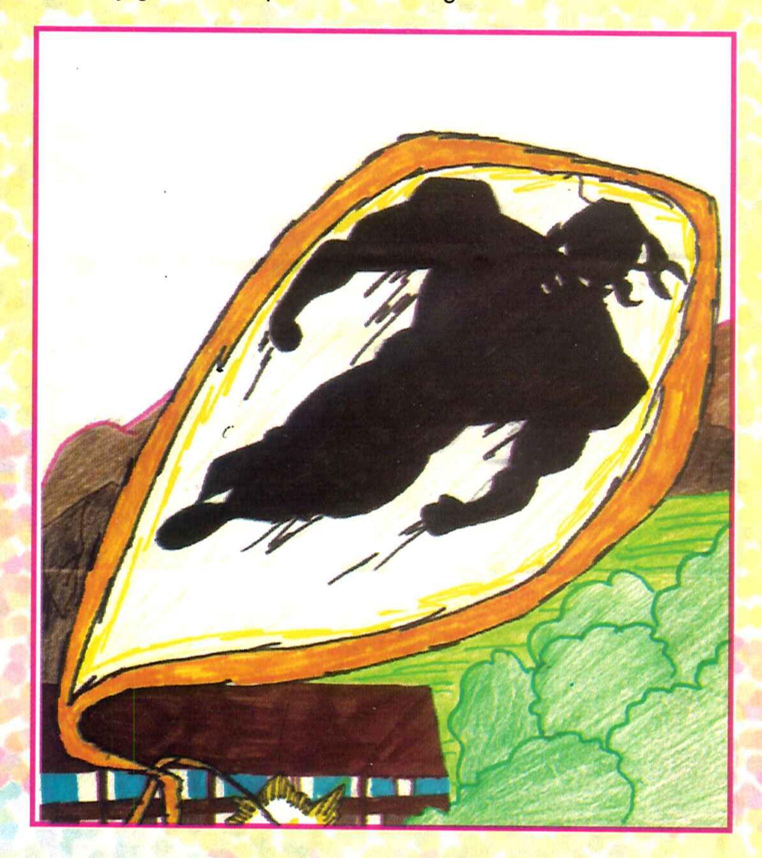
COOL SPOT

La simpática chapa de refresco conocida como Spot, ha decidido tomarse unas semanitas de vacaciones en la costa gallega. Lo curioso no es que se pasee por las carreteras como un peregrino más, sino que tenga la cara de lucirse acompañado de este elemento de pinta bobaliconа. Y es que hay gente a la que no le da vergüenza nada.

MASCOTA DEL MES

En esta ocasión nuestra mascota del mes no es un personaje para ninguna consola en concreto. Es El Genio de las Consolas, la Mascota de todos. Tiene el poder de poner a disposición de su amo todos los juegos que quiera y, encima, darle todas las vidas que le hagan falta para llegar al final. Ya sabes, no dejes de frotar tu consola por si aparecen los genios.

Carlos Flores (Barcelona)



EL SENSOR

MOLA

- Las nuevas fichas de puntuación.
- Que haya concursos en los que regalen consolas.
- Que Hobby Consolas sea la mejor revista del mercado.
- Que no paren de sacar artilugios y sistemas nuevos para mejorar los cartuchos.
- Que llegue el Mega CD.
- La sección Big in Japan.
- Que Yen y M.A.D. resuelvan nuestras dudas.
- Que regaléis tantas cosas en la revista.
- El Jurassic Park.
- El Flash-pack de Mega Drive.
- Las novedades que nos esperan en septiembre.

NI FU NI FA

- Que Hobby Consolas ya no se anuncie por la tele.
- Los programas de videojuegos de la tele y la radio.
- Que haya subido el precio de Hobby Consolas.
- Algunos juegos de NES.
- Que últimamente salgan juegos demasiado fáciles y cortos.
- Todas la demás revistas de videojuegos.

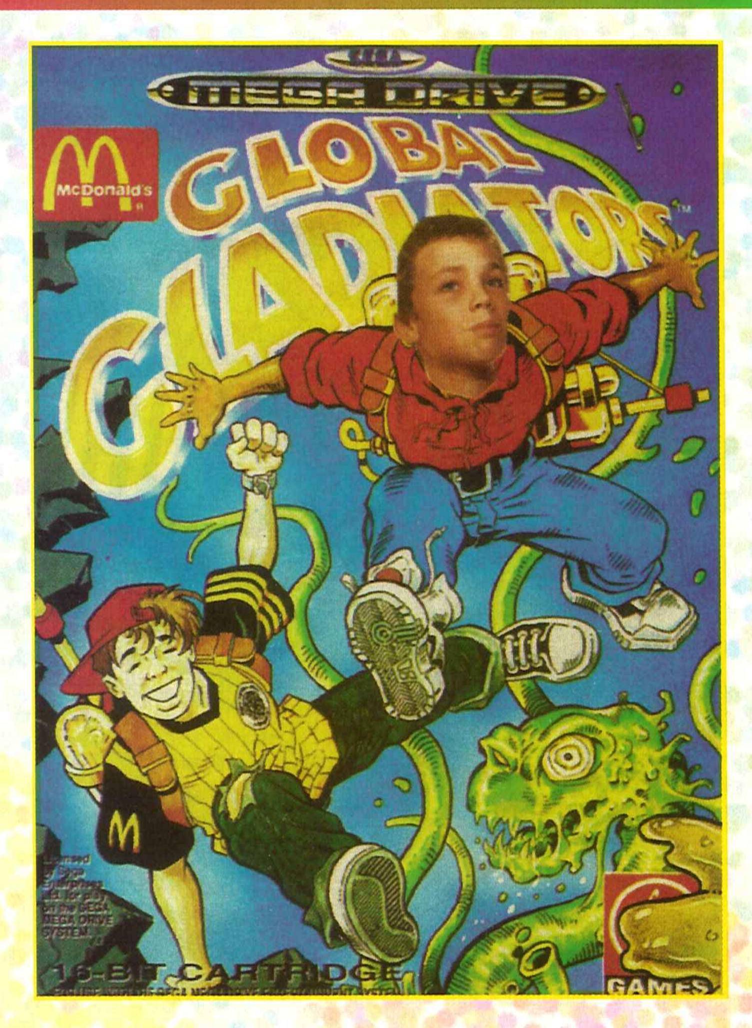
NO MOLA

- El precio de los cartuchos.
- Que publiquéis trucos que no funcionan.
-Que no haya juegos de balonmano.
- La desesperante tardanza del Street Fighter II para Mega Drive.
- Que te llamen a comer cuando estás a punto de terminar un juego.
- Que haya tan pocas novedades para NES.
- Que te queden asignaturas para septiembre y te castiguen sin jugar con la consola.
- Que no puedas llevarte la consola a la playa.
- Que suban los precios de Super Nintendo.

COLABORADORES

Han ayudado a realizar esta sección:
Sendora Ibarguen Ursa (Vizcaya).
Pedro Martín Gómez (Madrid).
José Javier Estrada (Almería).
Alejandro García Rodríguez (Granada).
Susana Marqués Prieto (Valladolid).
Julián Llamas Pérez (Cantabria).

PROTAGONISTA TÚ



Nuestro amigo **Eugenio García (Pontevedra)** es un ferviente ecologista. Para demostrarlo, ha decidido entrar a formar parte de la operación limpieza que se lleva a cabo en Global Gladiators. Y como a nosotros siempre nos ha gustado cumplir vuestros deseos, le hemos dado una cartita de recomendación. Nada, Eugenio, a limpiar mucho.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S NINTENDO	G. Foreman	PGA T. Golf.	Syvalion
NINTENDO	Top Gun	F. Player Tennis	G. 5.000
GAME BOY	Top Gun	Spiderman 2	StarHawk
MEGADRIVE	Strider 2	Ball Jack	James Bond
M SYSTEM	W. Tennis	T. Golf	Alex Kid 2
GAME GEAR	Penalty K.Out	Putt & Putter	Tale Spin

Colaboradores.
Joaquín Vidal (Valencia).
Alejandro Gutiérrez (Madrid).
Beatriz de Dios Román (Huelva).
Julio Macior (Vizcaya).
Antonio Frutos (Barcelona).

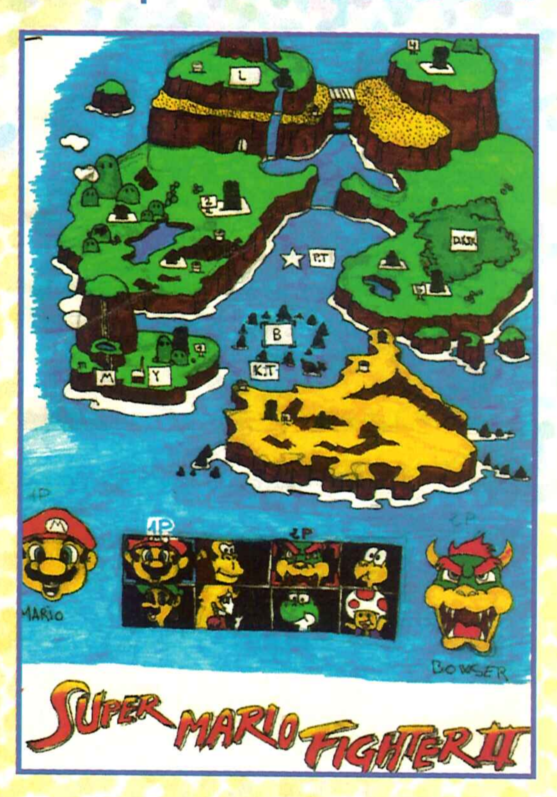




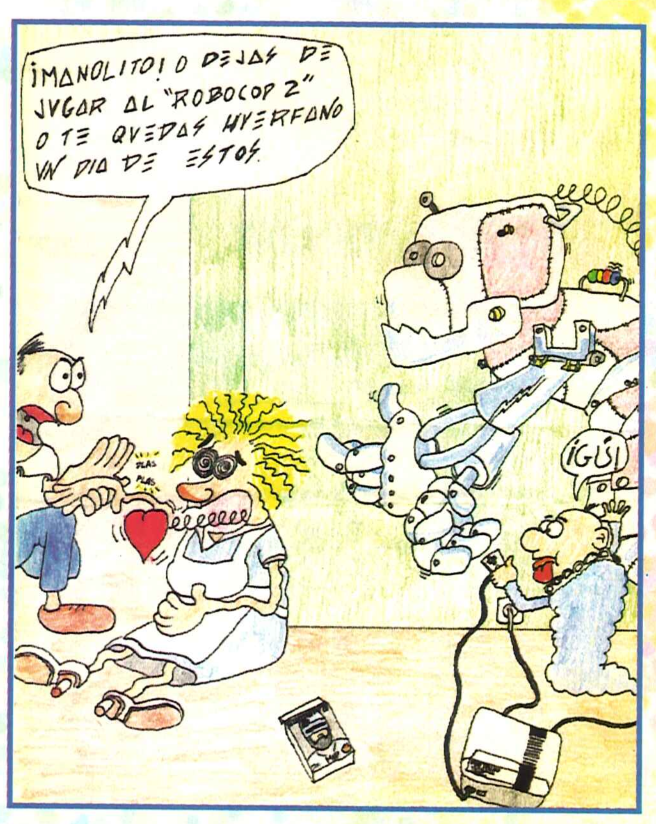
Para Sonic, Goku y Oscar Javier García (Jaén) no hay nada como una partidita en la Game Gear.



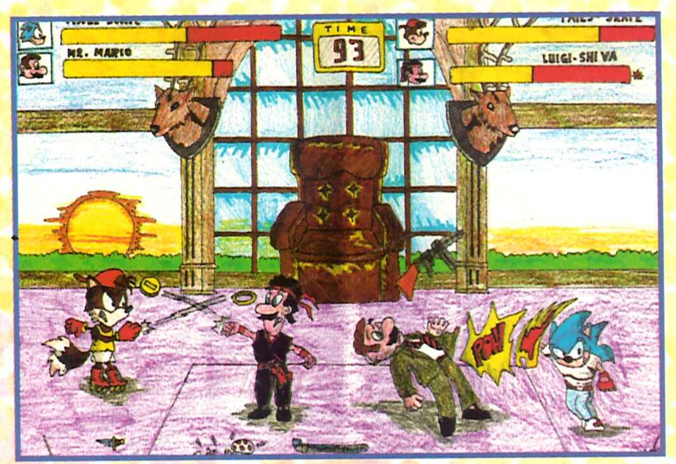
Y es que Hobby Consolas es la preferida de todos, incluido Oscar García Muñoz (Pontevedra).



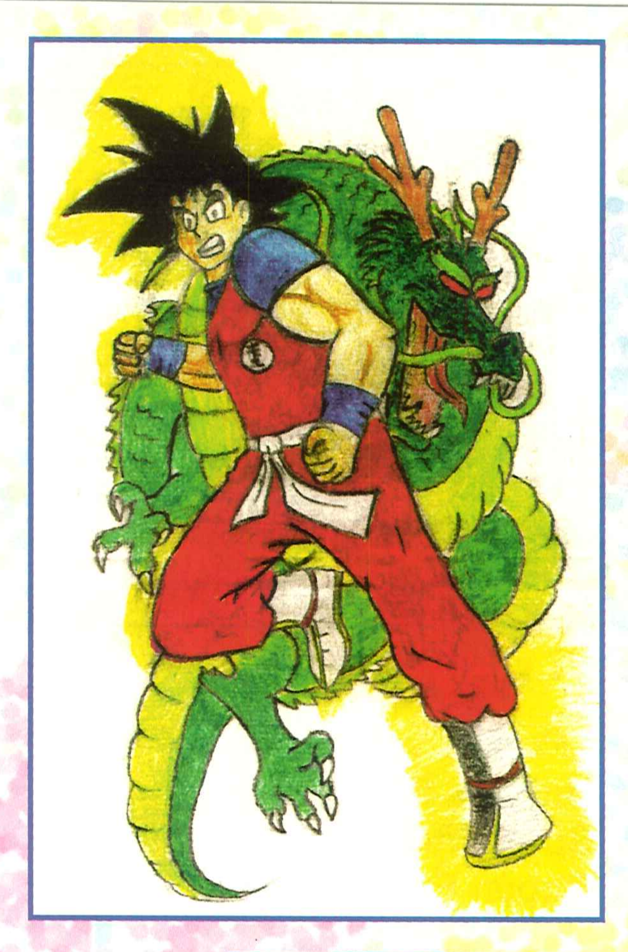
Super Mario Figther II, el juego más esperado, por gentileza de Aitor Zudaire (Pamplona).



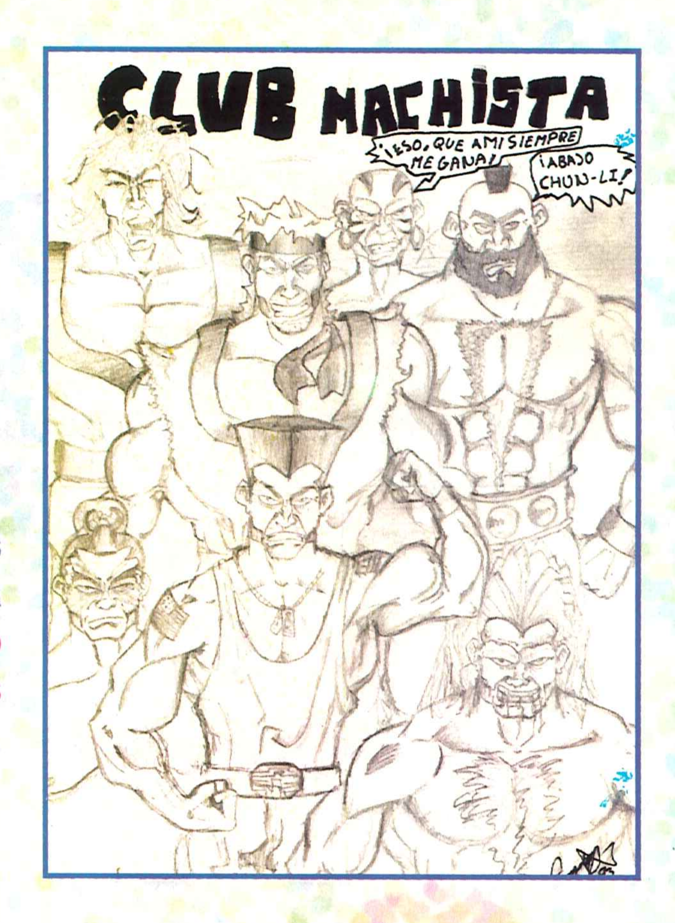
Para Raúl Cordero, de Zamora, lo importante es hacer juegos realistas.



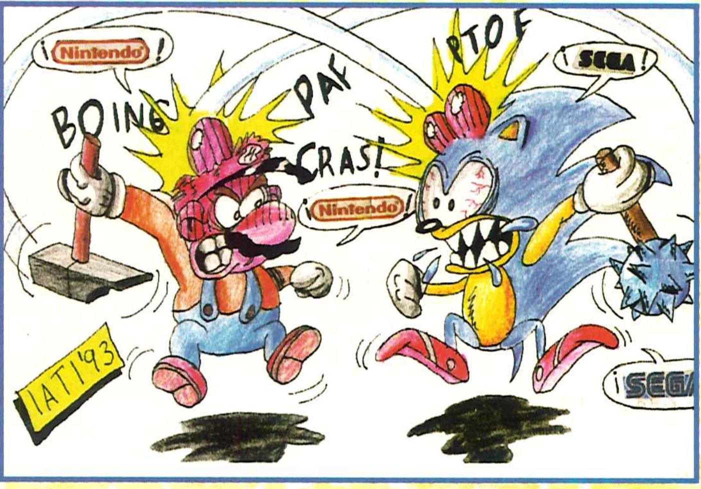
Parece que los hermanos de Mario van a tener bastantes problemas siempre que el dibujante sea Andrés García Martínez.



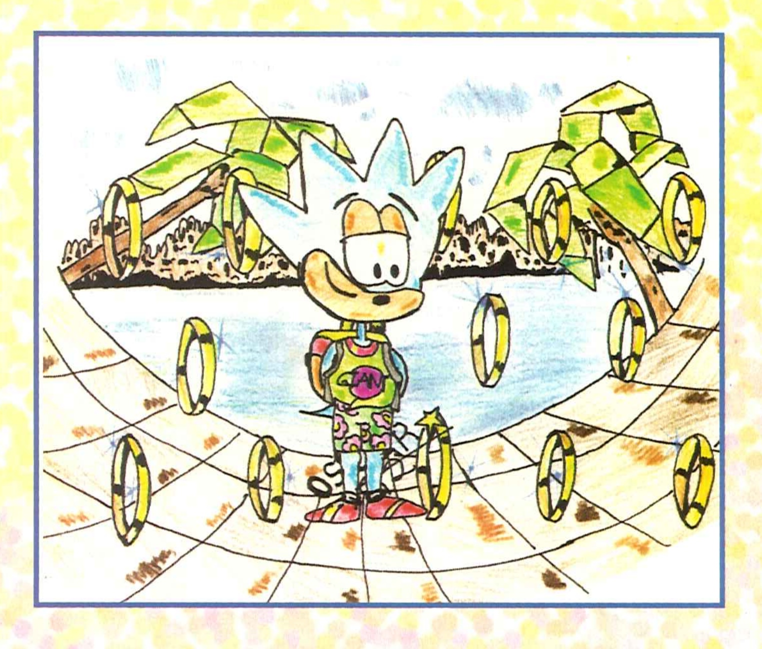
Enrique Jiménez Arias y las Bolas del Dragón. Todo un lujazo.



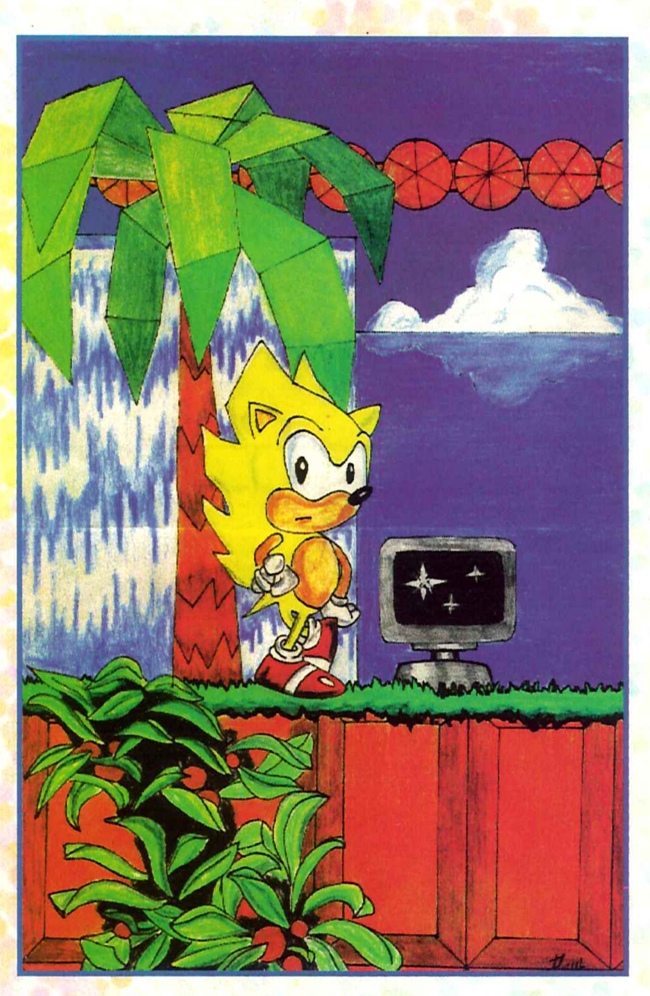
Lo que pasa es que hay mucha envidia. Ignacio Pagola de las Heras (Madrid).



Hay veces que las buenas palabras no bastan. Iati Kitim Porta (Almería).



Oscar Sempere, de Barcelona, siempre ha tenido debilidad por Sonic. ¿Por qué será?



Sonic ha sido visto tomando el sol por un artista anónimo de Castellón.





Un ejemplo de lo que ocurre cuando se exaltan los ánimos. Paciencia, colegas. **Rubén Francia Rodríguez** (Guipúzcoa).



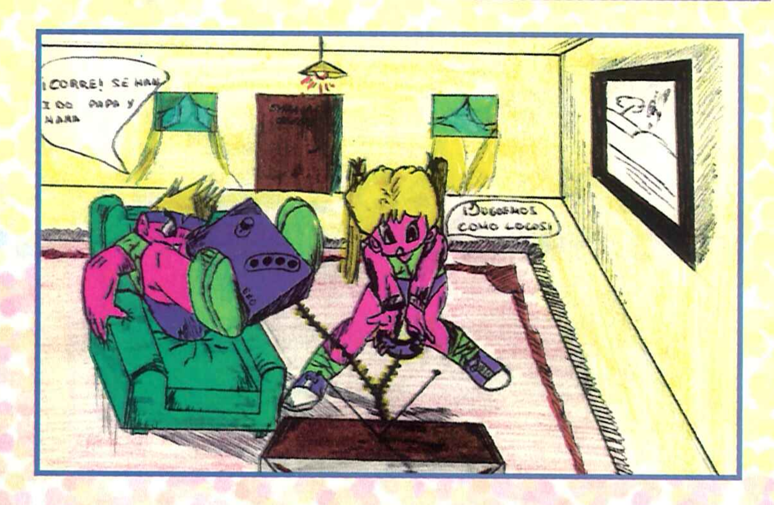
A todo motor. **Jordi Marfil Bloy** (Barcelona).

¿Podéis ver a Pacman, Bubble, Bart, Megaman, Spiderman, Mario, Sonic...? **Rubén Francia** (Guipúzcoa).



Una panda de amigos jugando a dos bandos. Y es que los hay viciadetes. **Joan-Frances Prieto** (Gerona).





Cuando los padres se van, hay que aprovechar para divertirse. **Alex Rodríguez González** (Vizcaya).

LOCURAS PEQUES

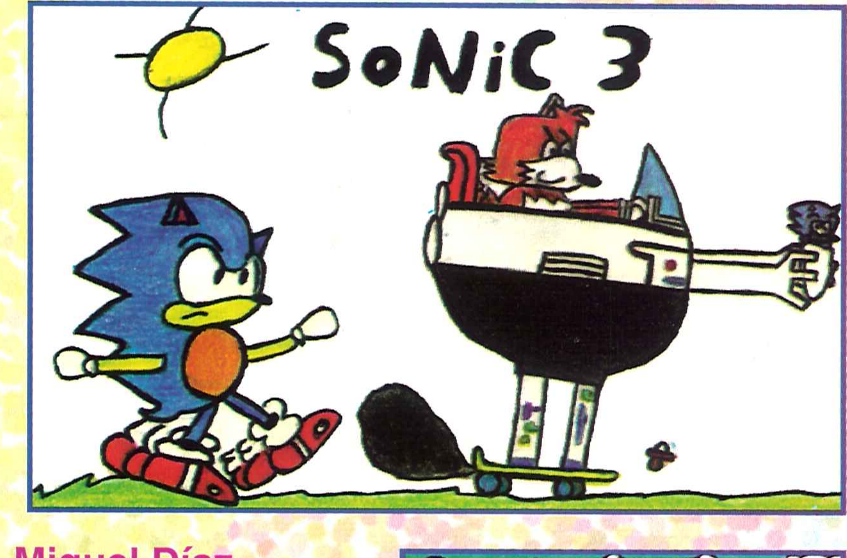


Un nuevo vestuario para Mario. Eso es lo que pide el pequeño artista **Rubén Casquero Bausela** (Madrid).

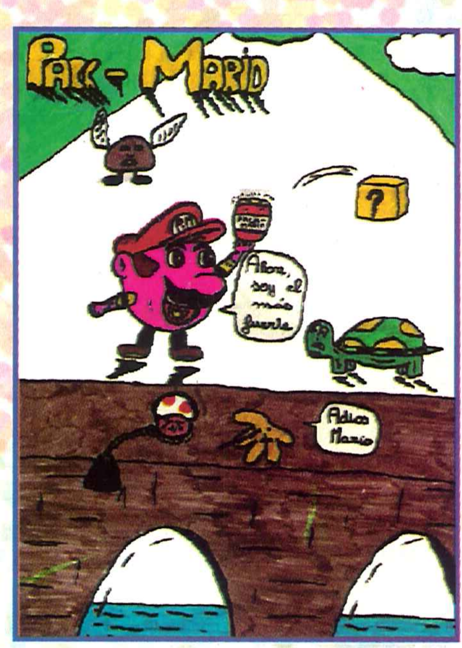


Sofía sólo tiene 6 años, pero no quiere perder la oportunidad de jugar con el bigotudo Mario

¿Será Tails el sustituto de Robotronic, el Sonic 3? **Urria Sistiaga Echárriz** (S. Sebastián).



Miguel Díaz Martín (Canarias) quiere ser un as del volante. Jugando al Mario Kart, seguro que lo consigue.



Santiago Lafuente (Guipúzcoa) ha conseguido crear un Mario súper poderoso.



¿Qué tal andamos, consolegas? Bueno, creo que esa pregunta sobra, porque ya imagino cómo os lo estaréis pasando en vuestra piscina o playa favorita. Como veis, por fin he conseguido convencer a mi jefe para que me dejara ir unos días a la costa. Pero eso sí, sólo para darme un bañito de vez en cuando. Porque con tanta pregunta, me queda poco tiempo libre. Pero en fin, no os preocupéis, y seguid mandando cartas a: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. C/ de los Ciruelos Nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID Sin olvidaros de indicar en una esquina: TELÉFONO ROJO. Y... ¡al agua, patos!



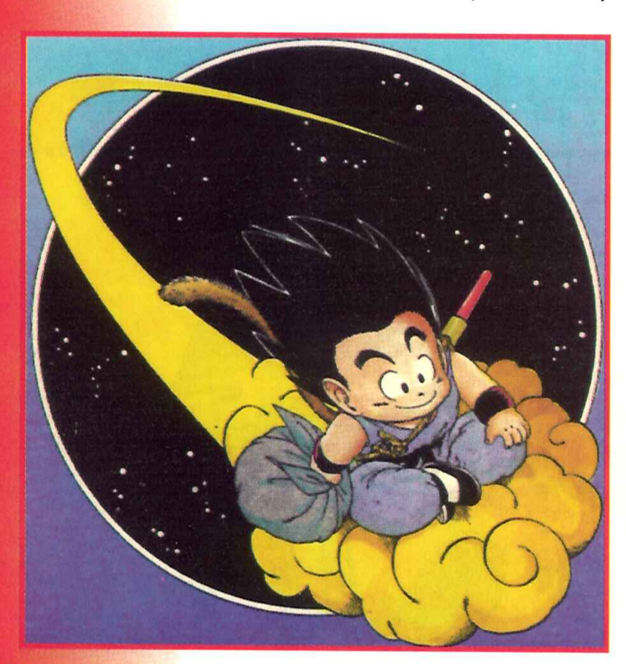
Un megadrivero de pro

Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas preguntas que hacerte. Espero que me las respondas pronto.

1- La Mega Drive con el CD, ¿se puede comparar a la Neo Geo? **2-** ¿Sacarán el Dragon Ball para la Mega Drive? Si es así, ¿para cuándo? ¿Cómo será?

3- ¿Cuántos megas puede tener la Mega Drive? **4-** ¿Es cierto que existe el Street Figther III? ¿Para qué consola será?

David Murillo (Barcelona)



1- Son dos cosas distintas con diferentes características. La Mega Drive verá bastante ampliada su capacidad gracias a la incorporación del CD. Juegos más largos y con detalles más cuidados, digitalizaciones tanto de imágenes reales como de voz, música alucinante... Sin embargo, el número de colores sigue siendo más reducido que el de la Neo Geo. Lo dicho, son dos consolas distintas.

2- Para ser lo más conciso posible: NO. Una pena, ¿verdad?

3- Supongo que te refieres a cuántos megas puede tener un juego de M.D. Si es así, la respuesta es fácil. Se está preparando una placa con 36 megas.

4- Se está planeando un Street Figther III, pero más vale que por el momento te concentres en la segunda parte y no te pierdas en sueños que pueden tardar mucho, mucho en hacerse realidad. (Qué poética me ha quedado la frasecita).

Nuevas versiones



¿Cómo estás Yen? Tengo una Super Nintendo y me gustaría saber algunas cosillas: **1-** ¿Es verdad que saldrá el juego de las Totugas Ninja para cuatro jugadores y con 16 megas para Super Nintendo? **2-** ¿Y el Final Fight II, el Street Figther III y U.N. Squadron 2? **3-** ¿Por qué en la revista (y no es por ofender) se ven tan mal los gráficos de Super Nintendo? **4-** ¿Cuándo saldrá el Street Figther II de Mega Drive?

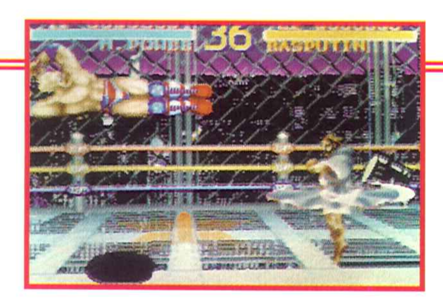
Salva Oficial Gordón

1- Lo que es seguro es que este juego tendrá dieciséis megas, pero no tengo muy claro lo de que los cuatro jugadores sean simultáneos. De este juego se han dicho muy pocas cosas y se saben menos todavía. ¿Cuándo? Te responderé a la "gallega" ¿Quién sabe?

2- El Final Fight II estará muy pronto entre tus manos. Como ya sabrás, incorpora dos personajes nuevos y mantiene a Haggard. Además pueden jugar dos a la vez. Con respecto al S.F.III, todavía no se puede decir nada. Más vale que vayas pensando en el Turbo, que ya es una realidad. De la segunda entrega del U.N. Squadron no tengo ni idea. Qué se le va a hacer, no soy perfecto... Pero casi.

3- Pues me has ofendido. No sé qué revista leerás tú, pero de la nuestra hemos recibido más de una alabanza por las pantallas de S.N. Puede haber problemas con un juego en concreto, pero en general son muy buenas. Y no es por echar flores.

4- Casi me atrevería a decir que ya. Están a punto de terminarlo, y luego lo que tarden en distribuirlo. Pero no será mucho, tranquilo.



El multi-tap

Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que mejor que a mí. Tengo unas dudas sobre el Cerebro de la Bestia. Bueno, no me enrollaré e iré a hacer el you win!!! Ahí van!!!, okey??? **1-** ¿Cuándo sacarán el Multi-tap?¿Cuánto costará? **2-** ¿Tardará en venir el CD ROM de la S.N.? **3-** ¿Sabes si sacarán el World Heroes y Art of Figthing? **4-**.Dime juegos que salgan a finales de verano y que tengan 16 megas.

El Viciado Enmascarado (Barcelona).

1- Ambas cosas dependen de los distribuidores. No sé en qué fecha llegará.

2- Tardará, porque se está retrasando su fabricación. Posiblemente saldrá a finales del 94.

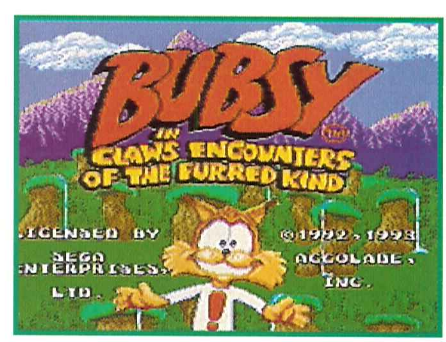
3- Hay un reportaje genial en el número 22 de esta revista. Seguro que te saca de dudas.

4- Art of Figthing, Fatal Fury 2, Bubsy the Bobcat.

Un gato muy peculiar

¿Qué tal Yen? Soy el dichoso poseedor de una Mega Drive y tengo unas dudillas que espero me sepas resolver. Bueno, ahí van:

1- ¿Cuándo saldrá Bubsy the Bobcat y cuánto costará?





2- ¿Para cuándo el Mega CD y sobre qué precio estarán sus lanzamientos?

3- ¿Saldrá el Bola de Dragón ZZ para Mega Drive?

4- ¿Qué juegos me aconsejas de éstos: Tiny Toons, Batman Returns, Tortugas Ninja V, Flash Back y Fatal Fury?

José María Escartín (La Rioja)

1- Sobre el mes de septiembre u octubre más o menos. No te puedo decir todavía nada sobre su precio.

2- El Mega CD se pone a la venta en septiembre, y se lanzarán a la vez 25 espectaculares títulos. Y es que quieren que haya donde elegir...

3- Lamento mucho tener que repetir por enésima vez que no.

4- Tienes buen gusto. Todos ellos son buenísimos programas con grandes posibilidades. Yo, personalmente, me decanto por Flash Back; acción, intriga y emoción hasta el final. Luego, el Fatal Fury, con sus geniales gráficos y movimientos. El Tiny Toons, plataformas a todo pasto, divertido y colorista. Las tortugas y Batman mucha acción, golpetazos varios. En fin, como puedes ver, me gustan todos.

Una de vampiros

Come on, Yen! Felicidades por tu sección. Bueno, a las preguntas: **1-** ¿Va a salir Dracula para G.B. o Mega Drive? **2-** ¿Saldrá Dragon Ball para la Mega Drive? **3-** ¿Existen las tiendas de juegos importados de EEUU? **4-** ¿Los cartuchos de la española son compatibles con la americana? **5-** ¿Es el S.F. II de Mega Drive mejor que el de Super Nes? **6-** ¿Cuáles son los mejores juegos para Game Boy, quitando el Mario Land II?

José Antonio Morales Gómez (Valencia)

1- El Dracula va a salir para Mega Drive, Mega CD y Super Nintendo. Pero nada por ahora para Game Boy. No se puede tener todo.



2- NO.

3- Sí, existen tiendas que venden juegos de importación, tanto de USA como de Japón, pero tienen la pega de las compatibilidades.

4- Algunos cartuchos americanos funcionan en la Mega Drive, pero sólo algunos.

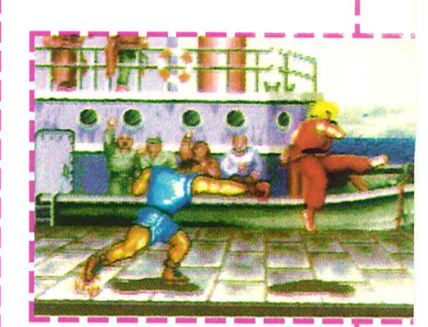
5- El S.F. II de Mega Drive tiene la ventaja del ser el Champion Edition. Por lo demás, no te puedo hacer una comparación directa porque aún no está terminado el juego. De todos modos, no hay duda de que ambos son dos programas geniales.

6- Lo mejor de Game está por llegar. Apunta: Mortal Kombat, Jurassic Park y Raging Figther.

¡A luchar!

Hola Yen, ahí van unas preguntillas. **1-** ¿Qué juego es mejor: El Fatal Fury, el Street Figther II, el Streets of Rage II o el Splatter House III? **2-** ¿Me podrías decir algún truquillo para el Hellfire de Mega Drive? **3-** En las fotos del Street Figther de Mega Drive el color es un poco raro ¿Es así o es que han salido un poco mal? **4-** ¿Por qué los cartuchos de Super Nintendo son más caros que los de Mega Drive? ¿Acaso son mejores?

Albert Verduga (Barcelona)



1- Según mis gustos: Street Figther II, Splatter House III, Fatal Fury y Street of Rage II.

2- Con este truco, empezarás a jugar en el nivel más difícil con 100 créditos. Vé a opciones y haz: Level: Hard, players: 4, Sound Test: 01, rapid: on, y espera unos 10 minutos.

3- Al ser diapositivas, tienen peor calidad que cuando digitalizamos las pantallas. Además es un juego que todavía no está terminado del todo

4- A veces, los cartuchos llevan chips especiales que los hacen ser más caros. Pero no por ser más caro un cartucho tiene que ser mejor que otro.



Acerca de la Turbo

¿Qué tal Yen? ¿Te sigue esa racha de suerte que te permitió enrollarte en Hobby Consolas de por vida? Si es así, ahí van unas preguntas sobre la Turbo Grafx: **1-** ¿Qué hay sobre el Street Figther II para la Turbo? **2-** ¿Qué tal están Double Dungeon, Fantasy Zone y Galaga 90? **3-** Dime los cinco mejores juegos para Turbo Grafx, sin contar el PC Kid 2. **4-** ¿Sirve el adaptador para juegos japoneses tanto para tarjetas como para cartuchos? **5-** ¿Hay algún lanzamiento fuerte para esta fechas? **Miguel Angel Rodríguez (Málaga)**





1- Está apuntito de salir, pero no en España. No sé el tiempo que tardaremos en poder disfrutarlo en nuestro país. Por lo pronto, yo ya lo tengo reservado...
2- Double Dungeon es un juego de rol con opción para cinco jugadores; muy divertido. Fantasy Zone es un colorista arcade de originales personajes; dificilillo, pero divertido. Del Galaga ¿qué quieres que te diga?; como siempre.
3-Final Match Tennis, Devil's Crush, Bomber Man, Operation Wolf, SplatterHouse.
4- Perdona, pero la Turbo Grafx sólo acepta tarjetas. El adaptador vale para cualquiera de Nec y para las consolas Turbo Grafx, Turbo Express y Turbo Duo.
5- Pc Kid 3 y Batman, pero todavía no están en España.



El chip prodigioso



Hola Yen. Espero que no estés muy agobiado y contestes estas preguntas. **1-** ¿Saldrá el U.N. Squadron para Mega Drive? **2-** ¿Tienes idea de alguna secuela del Ghouls and Ghost? **3-** Saldrá la tercera parte de Street of Rage y del Golden Axe? **4-** ¿Puede salir algún juego para Mega Drive con más de 16 megas? **5-** ¿Podrían instalar en los cartuchos de Mega Drive un chip como el super FX? **6-** ¿El proyecto de la Mega Drive II sólo se limitará a mejorar la consola exteriormente o también la mejorará técnicamente? **7-** ¿Cuándo saldrá el Castlevania para la Mega Drive? **8-** ¿Puedes mostrarme fotos del Mortal Kombat?
Pedro León Sistach (Barcelona).

Hombre, agobiadillo siempre anda uno. Pero ya que te empeñas...
1- De momento no, pero nunca se sabe...
2- Pues ahora mismo no se me ocurre ninguna.
3- El Street of Rage III saldrá estas navidades en Japón y el Golden Axe III ya lo puedes ver en las páginas de esta revista.
4- Claro que puede, pero de momento no hay nada preparado.
5- Sí, de hecho ya existe y se llama Super Procesor. Es similar al FX de Super Nes y se incluirá en juegos como el Virtual Racing.
6- Sólo cambiará su aspecto exterior, haciéndose más redondeada y pequeña. Pero su estructura interna no variará.
7- Se llama Vampir's Killers y aunque haya que esperar un poquito, merece la "pierna".
8- No sé, no sé...

Pensando en el CD Room

Muy buenas Yen. How do you do? Te escribo para que me contestes un camión de preguntas. **1-** En el Fatal Fury de Mega Drive, ¿qué puedo hacer para elegir a otros luchadores? **2-** ¿Es cierto que la Mega Drive tiene 10 canales de sonido y 6 son stéreos? **3-** ¿Es mejor el Final Figth o el Street of Rage 2? **4-** ¿Cuánto cuesta el CD Room? ¿Es mejor que el de Super Nes?.**5-** ¿Cuánto costará un juego de CD Room?
José Mandel Alonso (Sevilla)

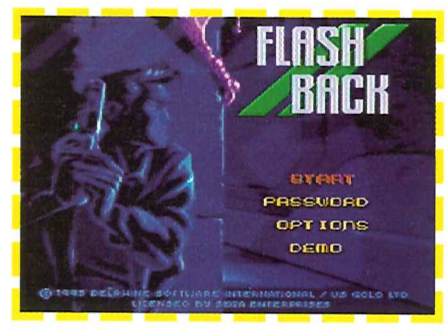
Lo del «camión» iba en serio. Perdona que sólo te haya contestado estas preguntas, pero el espacio es reducido y he creído que son las más interesantes. Espero que lo comprendas.
1- En el modo versus puedes elegir a cualquiera, pero en el normal, sólo a los hermanos Bogart y a Joe. Lo siento.
2- Sí, es cierto.
3- A mí me gusta un pelín más Final Figth, pero en cualquier caso, son dos juegos geniales.
4- Es difícil que sea mejor o peor, porque el de la S.N está sin terminar. Su precio rondará las 40.000 pesetillas.
5- La variación con respecto a los cartuchos será mínima porque, si bien el soporte es más barato, la programación es más cara. Habrá que rascarse el bolsillo.



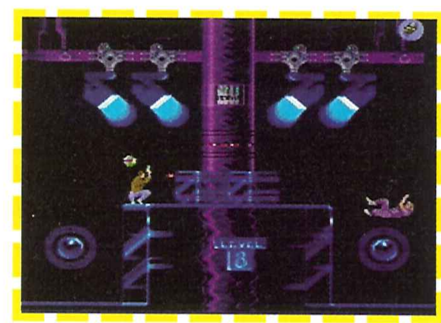
Otra de la Mega Drive

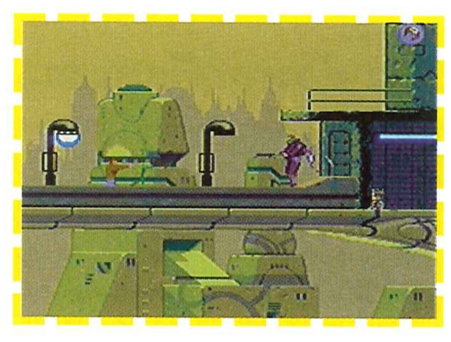
Hola Yen, tengo una Mega Drive y me gustaría que pudieras contestarme a esta preguntas: **1-** ¿Cuál de estos juegos te comprarías: Flashback, Tiny Toons, Cool Spot o Fatal Fury? **2-** ¿Sabes algo del Dragon Ball y del Art of Figthing para Mega? **3-** ¿Es necesario tener un mando de seis botones para el Street Figther o con los mandos de tres botones basta? **4-** Sobre el King of the Monster II, ¿sabes si saldrá para Mega Drive o Super Nintendo? **5-** ¿Sabes algo de un juego definitivo de baloncesto? **6-** ¿Sabes algún súper-lanzamiento próximo para Mega Drive?
Miguel Santamaría (Valencia)

1- Cualquiera de ellos sería una gran elección. Si lo que te va son los juegos de lucha, no lo dudes y hazte con el Fatal Fury. Si tu pasión son los juegos con acción, truco y originalidad, corre a por el Flashback (mi preferido). Y para plataformear como un loco y divertirte con unos gráficos llenos de color y simpatía, te valen perfectamente el Spot o Tiny Toons. Acertarás en cualquier caso.
2- Del Dragon Ball olvídate, y del Art of Fighting no se sabe nada para Mega Drive.
3- Puedes jugar con un pad normal, pero perderás muchas de las posibilidades de juego. Diría que es casi imprescindible hacerse con el mando de seis botones.
4- Por el momento no se ha comentado nada sobre este tema, pero nunca se sabe.
5- Para Super Nintendo está el Tecmo NBA Basketball, que es una auténtica gozada. Lo mejor que hay para Mega Drive es el Bulls Vs Lakers, que supongo que ya conocerás.
6- Jurassic Park, Virtual Racing, Young Indy, Shinobi 3 y muchos más. Naturalmente, te mantendremos informado.







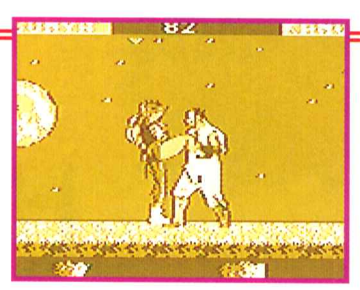




Realismo puro

Estimado Yen, ahí van unas dudas con la esperanza de ser resueltas: **1-** ¿Qué me puedes decir del Street Figther II que he visto en algunos salones recreativos, mucho más rápido, con más golpes y en el que puedes cambiar de personaje en medio de la partida,? **2-** ¿Qué juegos de Neo Geo saldrán en Mega Drive? **3-** Háblame del Holosseum de Sega.
Sergio Cisneros Cueva (Navarra)

1- Me estás hablando del Street Figther II Turbo., en la versión Champion Edition. Es un 15 % más rápido y se pueden realizar los golpes mágicos de maneras distintas y más espectaculares. Saldrá próximamente para Super Nes.
2- Muy sencillo: TODOS. Fatal Fury 2, Art of Figthing, World Heroes... ¿La fecha?, a principios del 94.
3- Se trata de una especie de casco que proporciona la sensación de estar sumergido totalmente en el juego. Es decir, es un periférico que tratará de llevar hasta tu casa la tan traída realidad virtual.



Un Game Boyero

Hola Yen. Tengo una Game Boy y me gustaría hacerte unas preguntillas. **1-** ¿Saldrá el Super Pang para Game Boy? ¿Me podrías poner una foto de sus pantallas? **2-** ¿Cuándo saldrá el Mortal Kombat para la misma consola? ¿Es igual que la máquina? Puntúalo. **3-** ¿Qué es el Barcode Battle? **4-** ¿En qué consiste el Barcode Boy? ¿Mejorará la calidad de los gráficos de Game Boy? **5-** ¿Cuál crees que es el mejor juego para Game Boy que hay ahora mismo en España? **6-** ¿Y el más difícil? (sin contar con el Dragon's Lair). **7-** Aunque pareza pesado, ¿saldrá algún día el Street Figther 2 para G. B.? Gracias
Félix José González (Madrid).

1- Va a salir, pero no sé cuando. No puedo ponerte una foto porque no la tengo.
2- El día 16 de septiembre será su lanzamiento oficial. Se han suprimido los escenarios para ahorrar memoria y que así se puedan realizar todos los golpes. No te puedo dar una puntuación, porque aun no lo he podido probar directamente.
3- El Barcode Battle es una pequeña consola que funciona mediante códigos de barras. Sus juegos no son de lucha, sino de rol. Es en color.
4- Es un adaptador con el que podrás jugar a los juegos de Barcode Battle en la Game Boy, pero no potencia las posibilidades de la portátil de Nintendo ni la convierte en una consola a color.
5- Ahí van cuatro: Mario Land 2, Batman Return, Megaman 2, Asterix.
6- The Blues Brothers, Probotector o Escape From Camp Deadly.
7- No va a salir, pues la Game Boy no tiene capacidad suficiente para manejar la enorme cantidad de información que baraja este juego. Si lo hicieran, posiblemente te defraudaría.





Made in USA



Hola Yen, te voy a hacer varias preguntas. **1-** Si me compro un ND en América para la consola española, ¿funcionará? **2-** Si la respuesta es no, ¿podría funcionar por medio de algún aparato? **3-** Los mandos y joysticks americanos, ¿funcionan en la S.N española? **4-** ¿Los juegos de Master System y Game Gear americanos funcionan en la Game Gear española? ¿Y los periféricos? **5-** ¿Funcionan los CD de Mega Drive en el CD de Super Nintendo? **6-** ¿Cuántos jugadores tiene el Mortal Kombat? Muchas gracias.
Erik el Vikingo

1- *Primero: es difícil que te los puedas comprar este verano, porque, con un poco de suerte, lo tendrán acabado para finales del 94. Segundo: es más que posible que sean incompatibles. Yo que tú no me arriesgaría a comprarlo y que cuando llegues aquí todo sean problemas.*
2 - *Para que te hagas una idea, existe un adaptador para el CD de Mega Drive que permite usar discos de Genesis en en el Mega CD, pero es indispensable que la consola sea la Mega Drive española. Y como ya te he dicho, el CD de Nintendo no está terminado, y por lo tanto no existe adaptador y tardará en existir.*
3- *Lo único que te puedo decir es que los mandos de la consola japonesa no sirven para la española. Casi con toda seguridad, ocurre lo mismo con la americana.*
4- *En EEUU se usa un sistema de TV distinto del nuestro, y por lo tanto los cartuchos y las consolas están preparados para ello. Sin embargo, este problema no lo tiene la Game Gear (ni la Game Boy) porque llevan "televisión" incorporada. Los cartuchos de Game Gear americanos sí que te valdrían, y los periféricos también.*
5- *¿Estás de broma o qué?*
6- *Tienes siete luchadores a elegir entre un total de doce.*



El Anillo de Rubí

Hola Yen, me gustaría que tu inteligencia y sabiduría me sacara de algunas dudas. **1-** ¿Cuáles son tus juegos favoritos para S.N.? **2-** ¿Dónde puedo encontrar el Dragon Ball para esta consola? **3-** ¿Cuál de estos juegos te parece mejor: Stars Wars, The Blues Brothers o The Return of the Jocker? **4-** En el juego Faxanadu, ¿para qué sirve el Anillo de Rubí?
Una pucelana de Valladolid.

1- *The Battle of Olympus, The Legend of Zelda y Super Mario Bross 3.*
2- *En España no lo podrás encontrar y, lo que es peor, creo que nunca llegará, ni siquiera a tiendas de importación.*
3- *Cada uno en sus estilo son verdaderas joyas, pero yo siento cierta debilidad por el Stars Wars.*
4- *El Anillo de Rubí te permite mover piedras. Teniéndolo en tu poder, sólo tienes que avanzar hacia la zona superior derecha del segundo pueblo. Allí verás una fuente apagada y una puerta. Si empujas una de las piedras de la fuente, el agua volverá a correr y bajará la escalera que te permitirá acceder al siguiente pueblo. Es fácil.*



Esas desconfianzas...



Hola Yen. Estoy mosqueado porque he mandado muchas cartas y no habéis publicado ninguna. Me gustaría saber si es que la gente que no está suscrita a Hobby Consolas tiene menos derecho a participar; si es así, mejor que lo especifiquéis. Aprovecho para hacerte unas preguntitas: **1-** ¿Saldrá Ecco en versión Mega CD? ¿Para cuándo? ¿Y la segunda parte? **2-** El mando especial del Street Figther II, ¿hay que comprarlo aparte o se incluye en el precio del cartucho? **3-** ¿Cuándo será la fecha fija en que podamos comprar el Mega CD y qué juegos estarán con él a la venta?
Diego M. Márquez (Almería)

Yo también estoy mosqueado porque pienses que tengo favoritismos. Nadie tiene prioridad para que que yo conteste sus cartas. Pero lo que tienes que entender es que me encuentro con cajas y cajas de preguntas, y no puedo responderlas a todas. Cuando selecciono cartas, procuro escoger aquellas que planteen dudas de interés general y que además no haya contestado antes. Tienes que comprender que soy uno a responder y muchos a preguntar. Y recuerda que yo no tengo favoritismos porque, como lo vuelvas a insinuar, me mosqueo de verdad. Ahí van tus respuestas:
1- Sí, va a salir en septiembre y te va a dejar maravillado por su calidad. Puedo decirte que se está preparando la segunda parte, pero aún no se sabe nada de nada.
2- Mucho me temo que tendrás que comprarlo aparte. Lo que es posible (sólo posible) es que Sega monte algún pack en el que se incluyan la consola, el juego y el pad.
3- La fecha oficial del lanzamiento del Mega CD es en el mes de septiembre, y entre los juegos que se van a presentar aparece tu añorado Ecco. Si quieres saber más cosas, no te pierdas ni una línea del reportaje que te ofrecemos en este mismo número.

¡¡SORTEAMOS 75 CARTUCHOS TINY TOON PARA SUPER NINTENDO!!

Date prisa, viejo, resuelve este simpático cuestionario y envía tu carta a HOBBY CONSOLAS ¡Suertes mil!

1.- ¿ Cuál de estos deportes es el que aparece en una de los bonus al finalizar una fase?
A.- Fútbol
B.- Squash
C.- Pelota Vasca

2.- ¿Quién es el productor de TINY TOONS?
A.- Kawasaki
B.- K de Kilo
C.- Konami

3.- ¿Cómo se llama el protagonista?
A.- Buster Bunny
B.- Mickey Mouse
C.- Super Buster

4.- ¿Cuántas fases tiene el juego?
A.- Seis
B.- Doce
C.- Tantas como resistas

5.- ¿Dónde trascurre la última fase?
A.- En la EXPO
B.- En un almacén a las afueras de Chicago
C.- En el espacio

6.- ¿Cómo se llama la Universidad dónde va nuestro protagonista en la primera fase?
A.- Looniversity
B.- University of Conejos Reunidos
C.- New York University

7.- ¿Cuál de estos objetos te dan energía?
A.- Plátanos de Canarias
B.- Anillos
C.- Zanahorias

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que cumplan los siguientes requisitos:
a) Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO TINY TOON

2. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Julio de 1.993 al 1 de Septiembre de 1.993.

3. El sorteo se celebrará ante Notario en Madrid, el día 6 de Septiembre de 1.993.

4. De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá setenta y cinco cartas que serán las premiadas con un cartucho del juego TINY TOONS para la consola Super Nintendo. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6. Los resultados de este sorteo se publicarán en el número de Octubre de la revista.

7. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN CONCURSO TINY TOON

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C.P. ....
Teléfono ....

Las respuestas son:
1 .... 2 ....
3 .... 4 ....
5 .... 6 ....
7 ....

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO.......................................LOCALIDAD.......................................
PROVINCIA.......................CODIGO POSTAL....................TELEFONO.......................

Forma de pago:

☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

GANADORES DEL CONCURSO

DRAGON BALL



Y para hacer una pequeña parada entre cartucho y cartucho, ¿qué tal una nueva aventura de vuestro amigo Goku? Pues bien, aquí la tenéis, gracias a **ALBERTO ARIAS FERNÁNDEZ**, todo un artista en esto de hacer comics. En esta ocasión, Goku se va a encontrar cara a cara con las mismísimas Tortugas Ninja. ¿Verdad que un cartucho con estos personajes sería maravilloso? Bueno, no soñemos tanto y echad un ojo a este atractivo cómic, que vale la pena.


TENGO QUE DESCUBRIR DE DONDE PROCEDE ESA LUZ TAN PELIGROSA
SI SE UTILIZA CON FINES DESTRUCTIVOS SERÁ UNA CATASTROFE... ¿EH?-DETECTO VARIAS FUERZAS PODEROSAS CERCA DE AQUÍ.
PUES SI QUE ESTAN MAL LAS COSAS POR AQUÍ, ES CURIOSO. ESA EXTRAÑA LUZ SOLO AFECTA A LAS SUPER NINTENDO
Y... POR LO QUE PARECE. TODO EL MUNDO TIENE UNA SUPER NINTENDO.
simpson
BAJARÉ A HECHAR UN VISTAZO A LA CIUDAD.
PARECE QUE ALGUIEN SE ESTÁ DIVIRTIENDO MUCHO POR AQUÍ CERCA
TIENE QUE SER ALLÍ, EN LA CIMA DE AQUELLA MONTAÑA.
YAYA, YAYA. ASÍ QUE ES CON ESTO CON LO QUE MANDA LA ENERGÍA NUESTRO AMIGO, MUY AGUDO, SI SEÑOR, PERO NO PUEDO PERMITIR QUE SIGA ADELANTE CON SUS MALÉFICOS PLANES.
ALLÍ SE VE UNA LUZ, SEA QUIEN SEA EL CULPABLE YA LO TENGO.
ASÍ QUE ERAS TÚ... ¿TE CREES MUY GRACIOSO ¿NO?
AH SONGOKU TE ESTABA ESPERANDO
NO SOY GRACIOSO, SOY UN GENIO...
...Y CONQUISTARÉ EL MUNDO CON MI INVENTO
NO ME DIGAS ¿Y COMO PIENSAS HACERLO?
PUES... CON TODO ESTO
SE SE
NO TE SERÁ TAN FÁCIL, MIS AMIGOS TE VAN A MACHACAR.
¡NO!, YO TE LO IMPEDIRÉ.

—2—

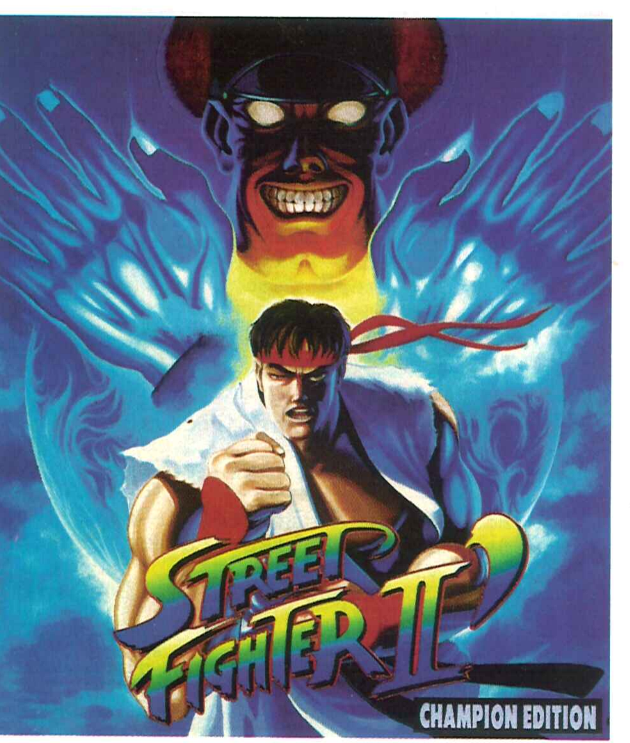

NO ESTÉS TAN SEGURO, NO ME DARÉ POR VENCIDO, PORQUE LUCHO POR UNA CAUSA JUSTA. SI TÚ VENCES EL MUNDO NO VOLVERÁ A SER EL MISMO
YA ESTÁ... PODEIS EMPEZAR CUANDO QUERAIS
WOOOOH!
JE, LA MIA ES MÁS GRANDE
UNA VEZ MÁS SONGOKU HA SALVADO AL MUNDO CONSOLERO DE UNA TERRIBLE AMENAZA — GRACIAS GOKU —
ACABEMOS DE UNA VEZ.
UF
BIEN, YA ESTA, ASUNTO CONCLUIDO. Y AHORA...
ME OCUPARÉ DE TÍ, CISTILLO, TE VOY A LLEVAR CON TUS PADRES Y QUE TE DEN TU MERECIDO.
¡AY!
¡UO!
SOY EL ÚNICO, SOY EL MEJOR SOY EL MÁS GRANDE



STREET "FIEBRE" 2



Por fin han llegado a mis privilegiadas manos dos de las nuevas y alucinantes versiones del mejor juego de lucha de todos los tiempos: Street Fighter II Turbo para la S.NES y Street Fighter Champion Edition para Turbo Grafx.



La fiebre continúa. Y no me refiero al sábado noche de Travolta, sino al juego que ha revolucionado **los esquemas del beat'em up en su versión «hand-to-hand».**

Por supuesto, os advierto antes de nada que estos cartuchos no llegarán a España **hasta dentro de unos cuantos meses.** Pero aquí estoy yo para que sepáis tanto o más que cualquier japonés listillo del monte. Así que dejémonos de monsergas, y vayamos al grano.

Capcom se ha esmerado en la realización del **SF II Turbo**. El nivel del programa es excelente, así como la elección del subtítulo «Turbo». Como ya os contaron mis compañeros en el macro-reportaje del número pasado, esta versión es aproximadamente un 15% más rápida que el juego original. Pero eso era el mes pasado. Ahora, con el cartucho en mi poder, ya lo sé todo (o casi todo). El juego incorpora una opción para competir en el **Champion Edition Mode**, con lo que la velocidad del juego vuelve a ser genuina. ¿Que qué quiere decir esto? Pues que se podrá **elegir el nivel de velocidad a gusto del consumidor.** Interesante, ¿verdad? Claro, que os aconsejo que al principio utilicéis la velocidad de siempre, sobre todo para los cuatro últimos luchadores. De otro modo, los golpes especiales de estos personajes os resultarán realmente difíciles de parar.

Los luchadores parecen más maduros (¿?) que en otras ocasiones: Zangief ya no es tan vulnerable y algunos personajes, como Chun Li, **gozan de nuevos golpes**. En cuanto a los finales, os diré que son **bastante completos** y que incluyen **todos los efectos de sonido** que se echaron de menos en la primera versión. Tampoco falta la «famosa» fase de bonus de los «barriles» voladores. Vamos, que los **20 megas** no son ninguna patraña.

El 10 de julio ha salido a la venta en Japón, a finales de agosto lo hará en USA, en octubre en el Reino Unido, y en España... ¿quién sabe cuándo?, que diría Lobatón.

TURBO (NEC) GRAFX

Algo más humilde es el programa que se ha realizado para la Turbo Grafx (**licenciado por Capcom pero realizado por NEC**). Sin embargo, mi primera impresión

CHAMPION EDITION TURBOGRAFX

















fue de sorpresa al observar que la diferencia en el colorido con respecto al original era prácticamente nula, pese a que esta consola tenga una capacidad menor que la Super Nes. Aun así, hay algunos defectos reseñables, como el **parpadeo de los luchadores** antes del combate o el flojete sonido con el que nos han obsequiado. Ya, ya sé lo que estáis pensando. La **limitación de botones del pad** es un pequeño inconveniente, que los programadores han tratado del solventar **habilitando el botón «select»**. En personajes como Chun Li que realiza movimientos muy rápidos, este problema cobra mayores dimensiones, pero en general puede superarse (incluso, con el interruptor «turbo» se pueden lanzar varios golpes a la vez). Aunque también existe la posibilidad de adquirir el pad de 6 botones, claro. En definitiva, un gran juego, aunque no llega al nivel de otras versiones.

Y como dato final, una característica común a estos dos programas, ante la que no pude por más que indignarme: **los nombres de los cuatro últimos luchadores han sido intercambiados**. Me explico. Balrog ahora es Bison; Vega se llama Balrog, etc. Y yo me pregunto: ¿por qué demonios han hecho esto? Os prometo que encontraré al culpable.

LO ÚLTIMO EN CD

Aunque quizá habría que decir «menos», porque la historia de este soporte se está convirtiendo **en el culebrón de nunca acabar.** De momento, el primer planteamiento que se hizo sobre este tema se ha ido al garete. La idea de crear algo «infinitamente» mejor al Mega CD ha llevado a las cabezas pensantes de Nintendo a desestimar la primera idea. Ahora se habla de la utilización de una nueva consola de 32 bits que incorporaría una moderna unidad de CD, sin aprovechar la potente pero limitada S.NES como complemento del CD-ROM. Incluso ya se habla de un nombre: **la Super Nintendo CD-Drive.** El caso es que de triunfar finalmente este proyecto, no veríamos los resultados hasta el 95/96, como muy pronto. Como veis, la cosa va para largo.

Y ya que os he hablado de los 32 bits, **Sega** tampoco se quiere quedar atrás en la carrera de los nuevos soportes, y ha confirmado la realización de una nueva consola de **32 bits para las Navidades del 94**. Esta



supuesta maravilla utilizará **todo tipo de VR chips, un enorme "buffer" de RAM y una paleta de colores de decenas de millar**. Incluso se comenta que incluirá una unidad CD. Y es que la competencia no da lugar a treguas.

Y para finalizar, una novedad que no me resisto a contaros, pues la primera parte es uno de mis juegos preferidos: **Super Star Wars**. Sí amigos, en USA aparecerá en otoño el **Super Empire Strikes Back para Super Nintendo,** con una estructura muy similar al anterior cartucho. Los gráficos siguen siendo «de película» y la banda sonora absolutamente sublime. Y esta vez, además, **habrá viaje en el Halcón Milenario.**

Una grata noticia para los amantes de las cosas bien hechas.

Cada vez os ofrezco más y mejores novedades. A cambio sólo os pido vuestra fidelidad, si es que queréis seguir a la vanguardia de este mundillo. Así que coged lápiz y papel, y poneos a escribir. Muchos sabéis más de lo que creéis.

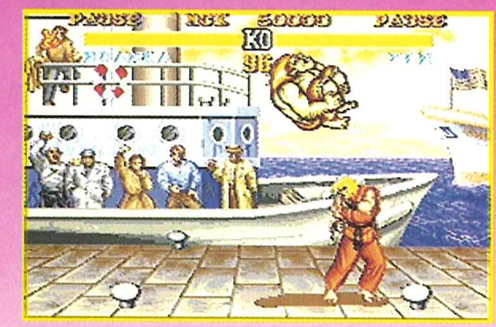
M.A.D.

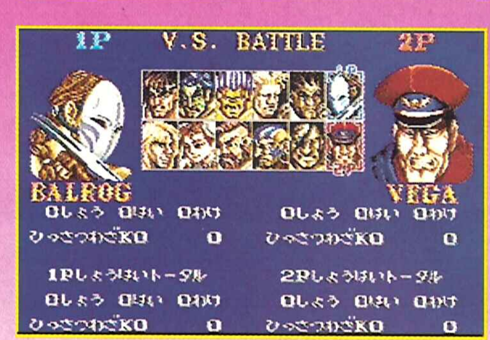
SF II TURBO SUPER NINTENDO

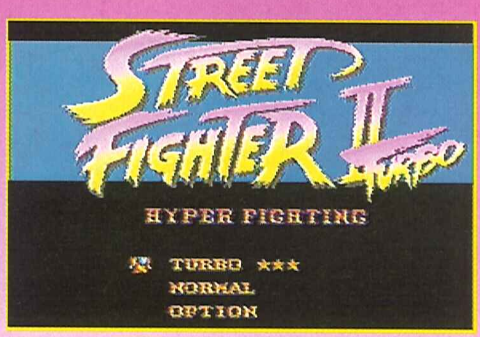












EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Como me he enrollado mucho en mi excelente comentario de este mes, sólo contestaré a las preguntas que de verdad merecen la pena.

Hello, "Macros" Louredo. **El 3DO está realizado con una tecnología cuatro años posterior a la del CD-I**, así que adivina cuál es mejor. Y su paleta contiene varios millones de colores. Gracias por tus halagos.

Buenas Egoitz... A(je,je) Moreno. La elección de estos dos sistemas (Consolas y PC's) **depende del uso que les quieras dar.** Está claro que para jugar, la ventaja corresponde a las consolas.

Querido (por decir algo) Jocker. Del **Dragon Ball 16 megas para Mega Drive** sólo me han llegado rumores de que podría realizarse, y eso de que lleva tiempo circulando por Japón **es el camelo más grande** que ha llegado hasta mis oídos en los últimos... diez minutos.

Sólo lo repetiré una vez más, Nachete «alias» King: el SF II para Mega Drive **saldrá en Septiembre en USA y en España, probablemente, en Navidades.**

Eso es todo, amigos. Divertíos mucho; este consejo os doy, porque M.A.D. el «sabiondo» soy. Mucho más, el mes que viene... siempre que me escribáis a:

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



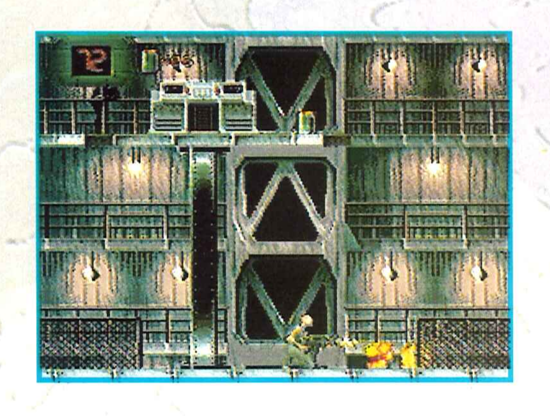
EL NINTENDO QUE VIENE

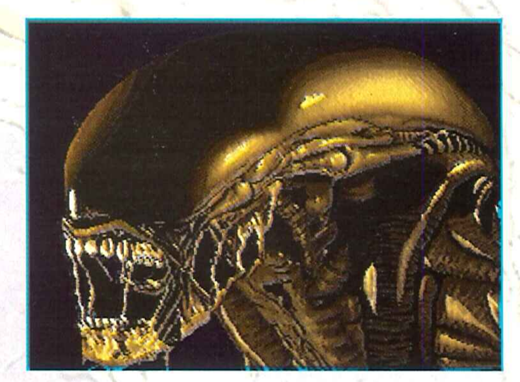
Desde el número pasado se viene notando una carencia de novedades para las consolas Nintendo. Los que tengáis una Nes, una Game Boy o una Super Nintendo podríais pensar que se habían olvidado de vosotros. Cuatro juegos para cubrir las necesidades de tres consolas es un pobre bagaje. Sin embargo, no desesperéis. Un aluvión de juegos alucinantes os espera a la vuelta del verano. Desde el duro Mortal Kombat al terrorífico Adamm's Family 2. Plataformas, acción, lucha: todo lo que lo necesario para vuestras consolas.

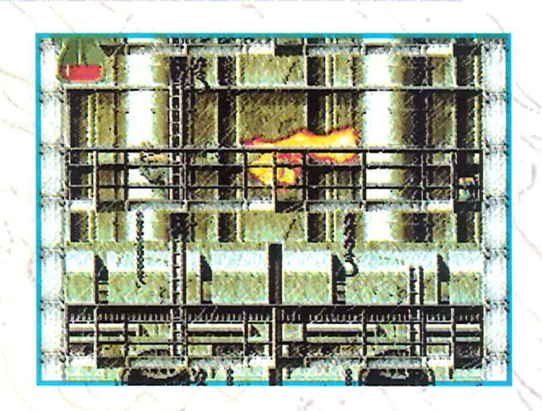
SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO

"ALIEN 3"

La peor de las pesadillas



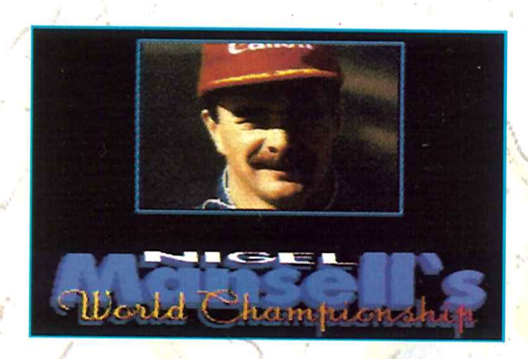




Con "Alien 3" **Acclaim** ha preparado un cartucho que no tiene nada que envidiar a la película en la que se basa. La nave "Sulaco" sufre una grave avería. Como consecuencia, los tripulantes son lanzados al planeta prisión Fiorina "Fury" 161. La única superviviente, la teniente Ripley, deberá acabar de una vez por todas con la amenaza alienígena. Una misión de la que depende tu vida y en la que sólo puedes cazar o ser cazado.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



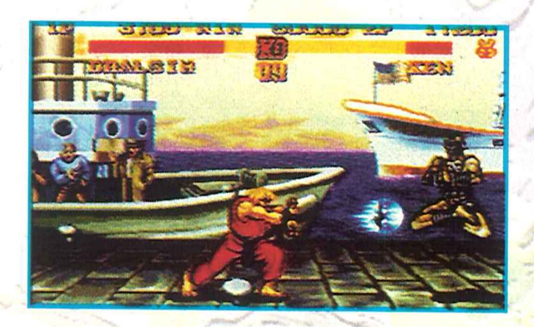


Toda la emoción de las carreras

Pronto podremos disfrutar de este cartucho de carreras. ¡Dieciséis circuitos y un campeonato del mundo! **Gremmlin** no ha querido dejar fuera ningún detalle. Un **extraordinario scroll,** una vertiginosa **sensación de**



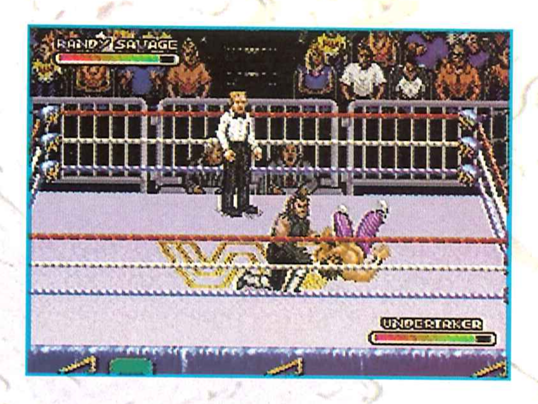
velocidad y una **gran maniobrabilidad** hacen de este programa el juego ideal para los amantes de las carreras.
Entre las opciones podréis elegir entre jugar en **modo arcade,** menos técnico y más fácil, o en **modo simulador**, realismo ante todo. En definitiva, se trata de un delicioso cocktail de habilidad, emoción y estrategia digno de los mejores pilotos del mundo.



Los mejores BIT'EM UP

Lucha, peleas callejeras y acción sin límites. ¿Qué más se puede decir de los juegos que han acaparado vuestra atención en los últimos meses?





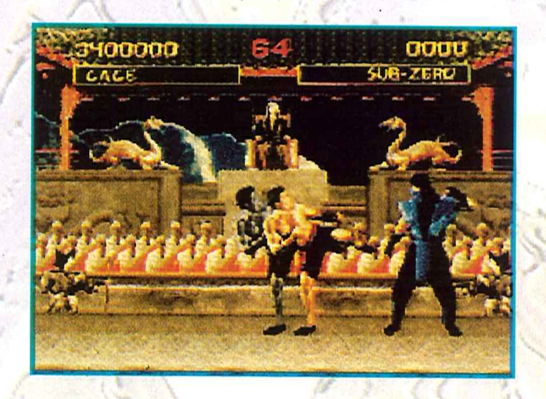
Street Figther II Turbo, Mortal Kombat, Fatal Fury, Final Figth 2 y Royal Rumble estarán colapsando nuestras páginas en muy poco tiempo.

Los **20 megas del S.F. Turbo** son la fuerte oferta de Capcom para completar uno de los arcades de lucha más jugados de todos los tiempos. Un quince por ciento más de rapidez y de golpes especiales, y la opción de jugar con Bison, Vega, Sagat y Barlog le convierten en un duro opositor para el lanzamiento estrella de Acclaim: **Mortal Kombat,** previsto para septiembre. La espectación que ha levantado esta conversión y la enorme aceptación que tiene en los salones recreativos está plenamente justificada. **16 megas** de movimientos increiblemente reales y un gran abanico de brutales golpes son los valores de este programa.

Títulos como el **Fatal Fury,** todo el sabor de una gran conversión, el **Final Figth 2,** con dos luchadores nuevos y la opción de dos jugadores simultáneos, y el **Royal Rumble** completan una oferta irresistible.









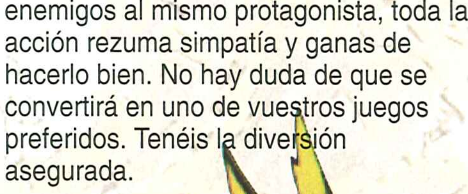
BUBSY THE BOBCAT

El gato más divertido



Este felino es uno de los personajes de los que más se ha hablado últimamante.

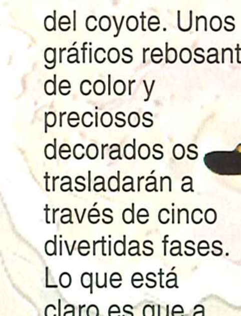
Su simpatía, jugabilidad y adicción le convierten en uno de los lanzamientos estrella de este otoño. Y con razón. Rapidísimo y trepidante, este programa está aderezado con unos gráficos y un sonido que brillan a gran altura. Sus decorados preciosistas os harán viajar a lo largo de **dieciséis fases** plagadas de sorpresas. Más de **veinte animaciones** y **doce formas** diferentes de morir son la manera en que los chicos de **Accolade** han dejado patente su gran **sentido del humor**. Desde los enemigos al mismo protagonista, toda la acción rezuma simpatía y ganas de hacerlo bien. No hay duda de que se convertirá en uno de vuestros juegos preferidos. Tenéis la diversión asegurada.

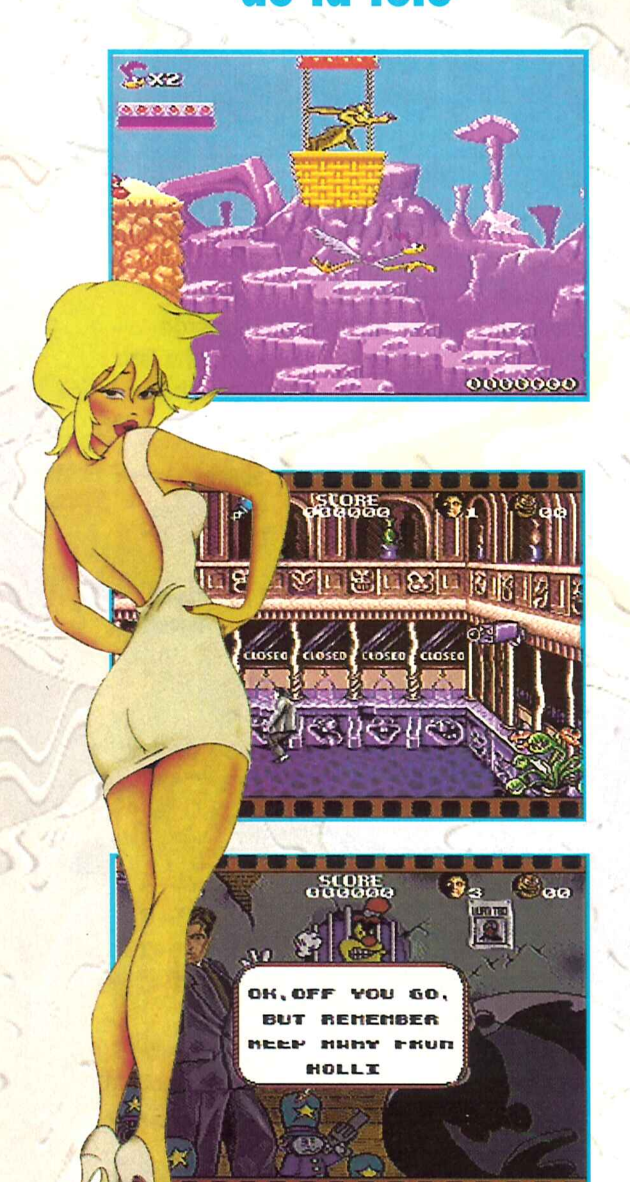


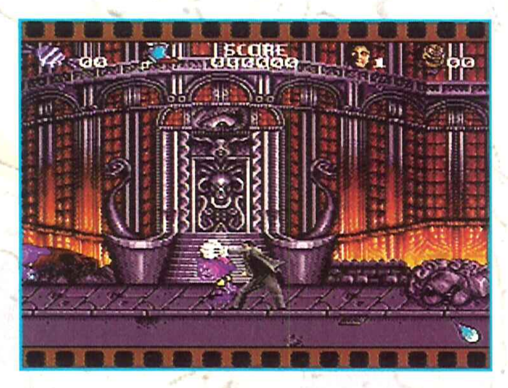
ROAD RUNNER

Como los dibujos de la tele

Todos los golpes de humor de la serie televisiva y unos pocos más forman parte de las aventuras de correcaminos. En el papel de este pájaro patas-largas debéis tratar de escapar de las chapuceras trampas, marca **Acme,** del coyote. Unos gráficos rebosantes de color y preciosos decorados os trasladarán a través de cinco divertidas fases. Lo que está claro es que a los que os gusten los dibujos, las plataformas y los maporros varios tenéis asegurada la diversión con este programa de sunsoft.











"COOL WORLD"

Donde lo animado es real

¿Qé pasaría si os viérais en un mundo habitado por dibujos animados poco amigables? Pues este es **"Cool World",** donde los dibujos reciben el nombre de **Doodles.** Allí te enfrentarás con una rubia explosiva cuya ambición es convertirse en ser humano. Miles de aventuras te ocurrirán en este fascinante mundo creado por **Ocean** y que, a partir de septiembre, estará entre nosotros.

JAMES POND 2

Un tipo muy duro

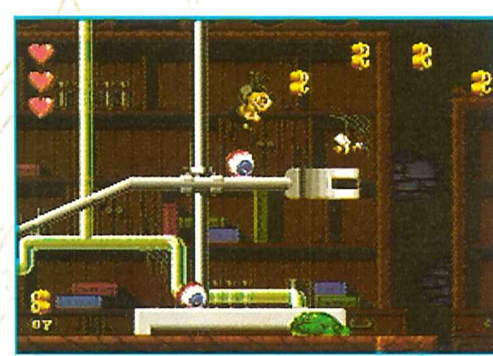
El que fue uno de los personajes más carismáticos de Sega se ha pasado ahora a Nintendo para deleite de los usuarios de la **Super NES.** Una gran **variedad de fases, enemigos y decorados** conforman un juego original y entretenidísimo donde el



despliegue de color es una constante. Deberéis ayudar a James a llegar a la salida de cada fase recorriendo **laberínticos mapeados.** Contaréis con **interesantes ayudas,** tales como aviones de hélice o alitas al estilo Mario. Tropezaréis con correosos y molestos enemigos fin de fase y, en difinitiva, disfrutaréis de una aventura digna de los plataformeadores exigentes como vosotros.

"PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT"

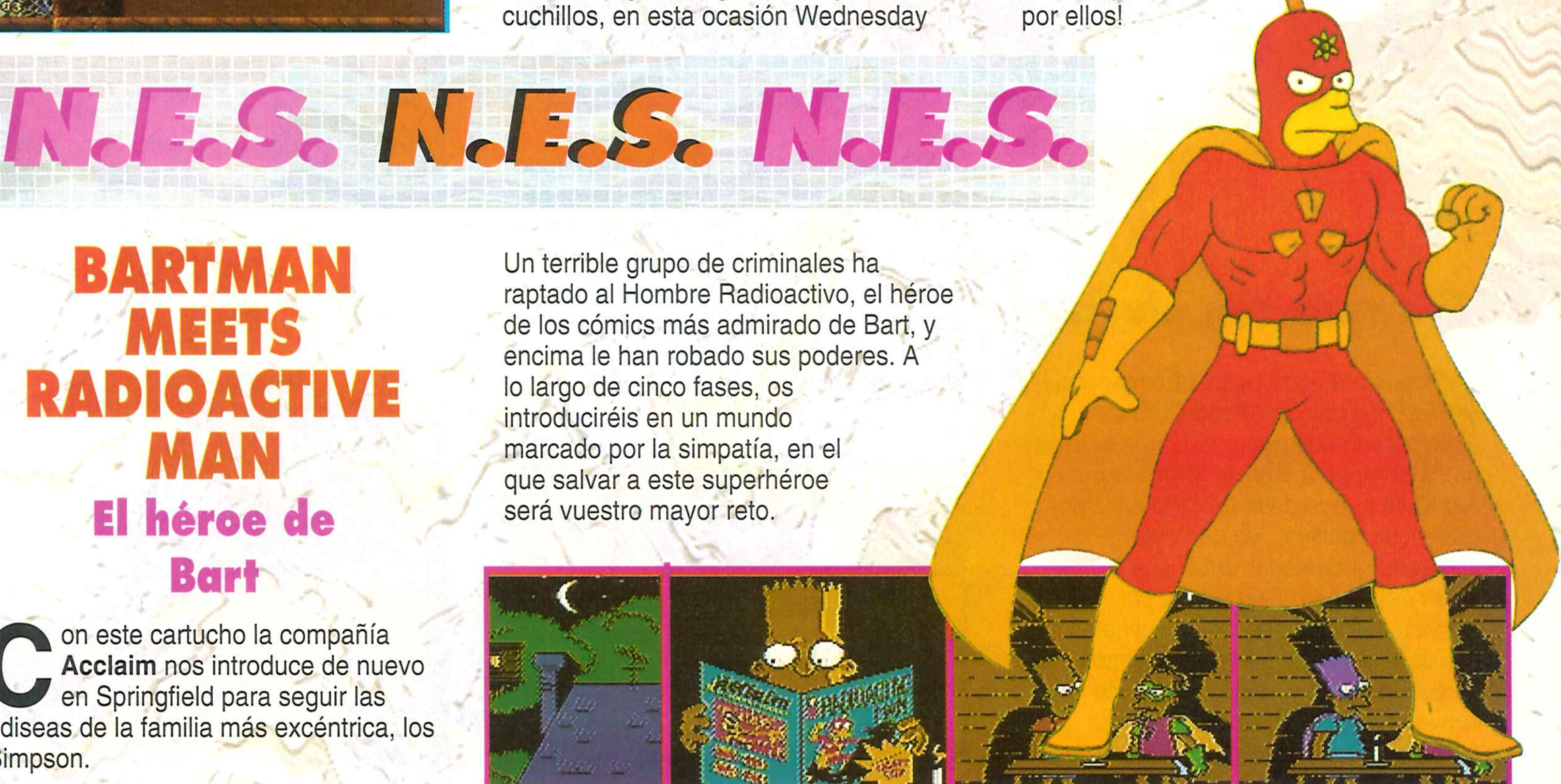
Terroríficamente entretenido







A partir de **septiembre** podréis disfrutar de las aventuras de sus excéntricos miembros, gracias a **"Pugsley's Scavenger Hunt",** el nuevo cartucho que presenta la compañía **Ocean.** La "adorable" Wednesday continúa en su línea de proponer a su hermano Pugsley peligrosos juegos. Harta de jugar con guillotinas y afilados cuchillos, en esta ocasión Wednesday ha escondido en la mansión familiar seis objetos, retando a Pugsley para que los encuentre. Asumiréis este reto para adentraros en esta tenebrosa mansión, llena de numerosas trampas y enemigos. Deberéis saltar, correr y aguzar vuestro ingenio si no queréis terminar mal. ¡Suerte y a por ellos!



BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

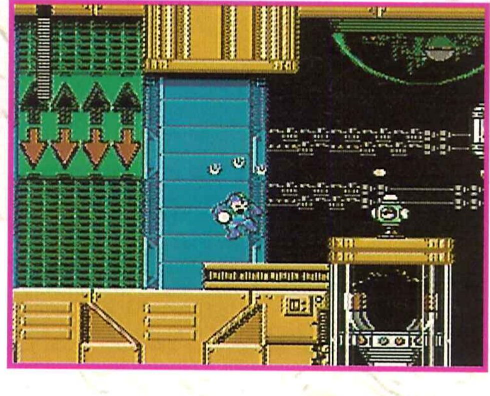
El héroe de Bart

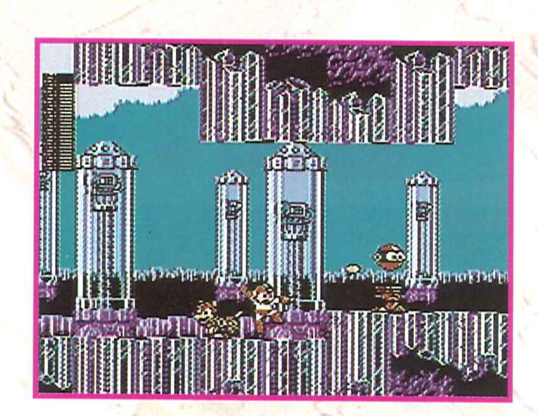
Con este cartucho la compañía **Acclaim** nos introduce de nuevo en Springfield para seguir las odiseas de la familia más excéntrica, los Simpson.

Un terrible grupo de criminales ha raptado al Hombre Radioactivo, el héroe de los cómics más admirado de Bart, y encima le han robado sus poderes. A lo largo de cinco fases, os introduciréis en un mundo marcado por la simpatía, en el que salvar a este superhéroe será vuestro mayor reto.





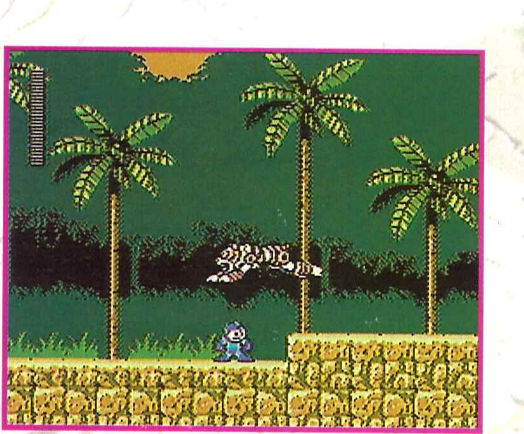


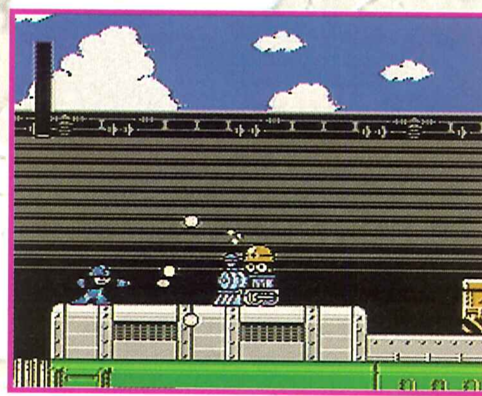


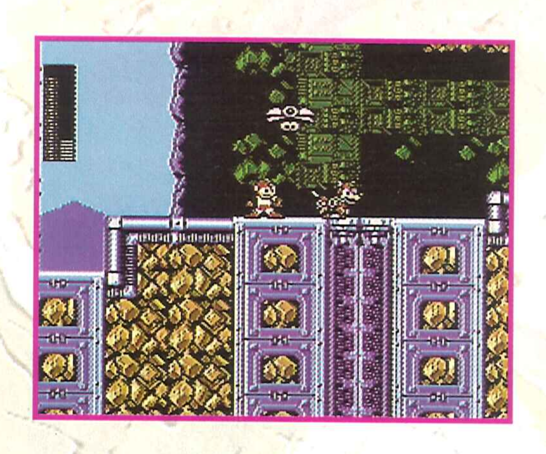
MEGAMAN 5

Tan Megaman como siempre

No, no os habéis perdido nada. Es cierto que la cuarta parte de esta saga del aventurero galáctico aún no ha llegado a vuestras consolas. Pero la quinta está a punto de formar parte de vuestra juegoteca particular. El héroe que hace poco pasó a engrosar las filas de Sega no ha querido cambiar de bando sin antes hacer una incursión en la **8 bits de Nintendo.** Acompañado de su inseparable perro Rush, debe enfrentarse a **ocho enemigos** que dominan a otros tantos elementos de la naturaleza. Ningún Megaman ha sido fácil, y este cartucho no iba a ser la excepción. Pero no preocuparos, seguro que os hará disfrutar tanto como en anteriores entregas. Al fin y al cabo, Megaman siempre será Megaman.





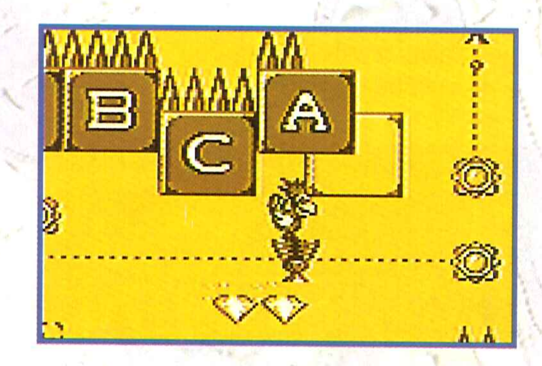


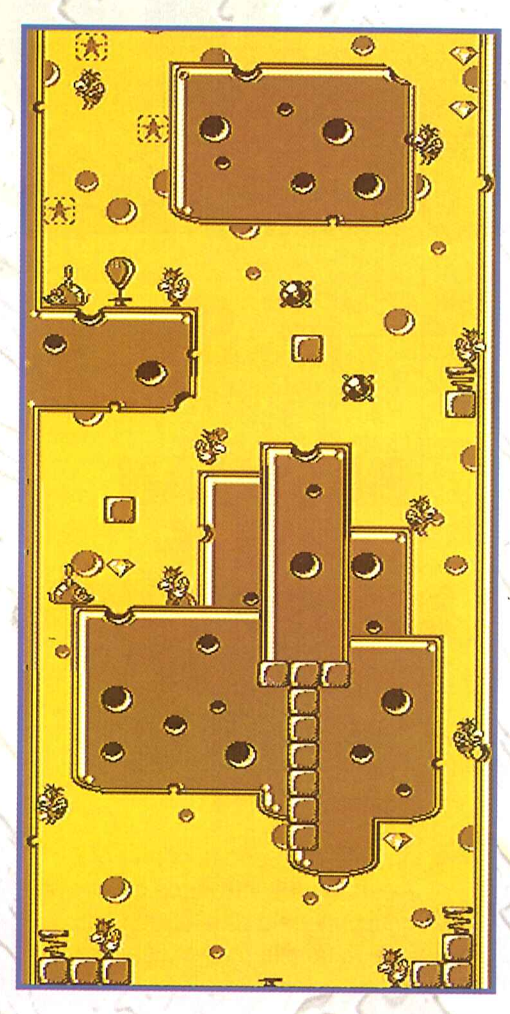
GAME BOY GAME BOY GAME BOY

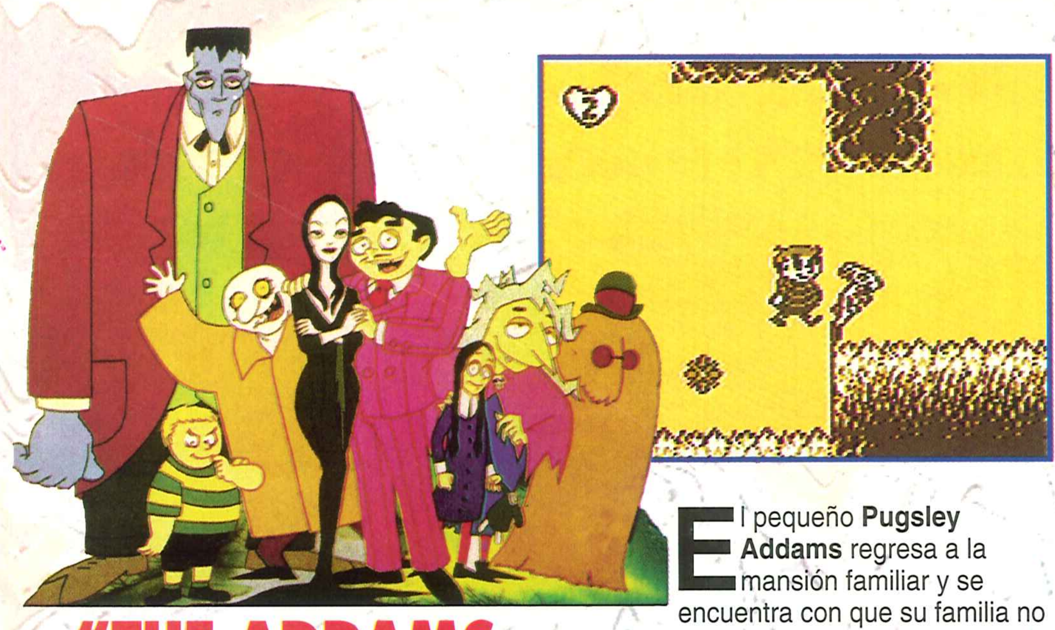
"ALFRED CHICKEN"

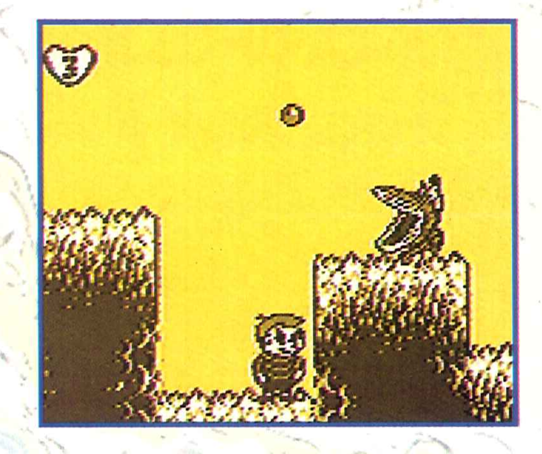
Esa cosa con plumas

Es un intrépido pollo, que responde al nombre de **Alfred Chicken,** presentado como toda una estrella por la compañía inglesa **Mindscape.** De Alfred se puede decir de todo excepto que es un "gallina", ya que está dispuesto a arriesgar todas sus plumas para rescatar a Billy Huevo y sus hermanos. Estos pequeños polluelos han sido raptados por los malísimos Mega-Chickens y están a punto de convertirse en carne de laboratorio. Alfred está decidido a plataformear todo lo que haga falta a lo largo de las **once fases** de las que consta el juego con tal de rescatar a sus compañeros. Se enfrentará a extrañas criaturas, buscará pasadizos secretos y no tendrá miedo por encontrarse sorpresas desagradables que le desplumen.





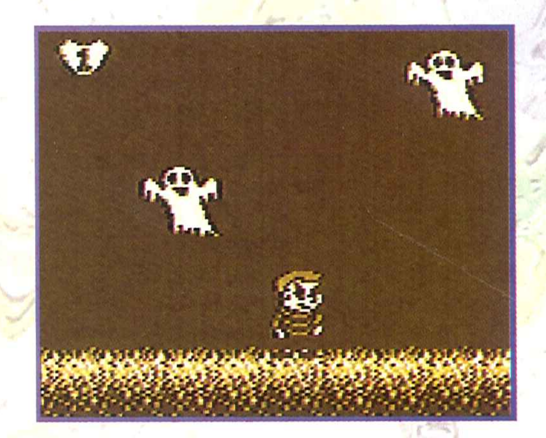


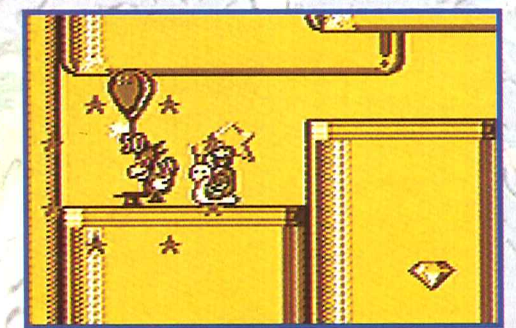


"THE ADDAMS FAMILY 2

Un crio de miedo

El pequeño **Pugsley Addams** regresa a la mansión familiar y se encuentra con que su familia no está. El regocijo inicial (¡por fin tiene toda la casa para él solo!) pronto es sustituido por una gran preocupación cuando cae la noche y su madre no llega a casa. Poco a poco, Pugsley cae en la cuenta de que la Familia Addams al completo ha desaparecido y solo queda él para rescatarlos. Partiendo de este planteamiento la compañía **Ocean** ha creado un espectacular **juego de plataformas.** Vosotros asumiréis el papel del pequeño de los Addams para adentraros en esta mansión laberíntica, en la que calaveras voladoras, zombies, fantasmas y demás criaturas se cruzarán en vuestro camino para impedir que rescatéis a Gómez, Morticia, Fétido o la misma Wednesday, por mucho que os pese seguir sufriendo sus torturas. Esto tan sólo es un adelanto de lo que os espera este otoño.





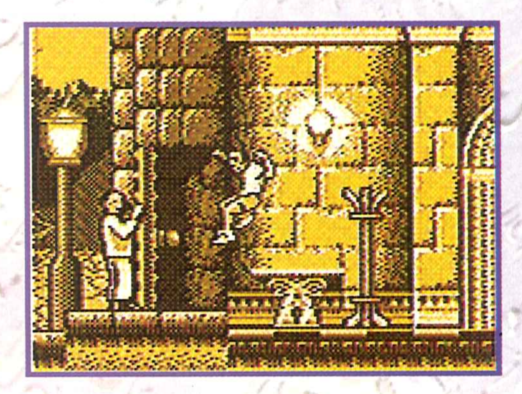


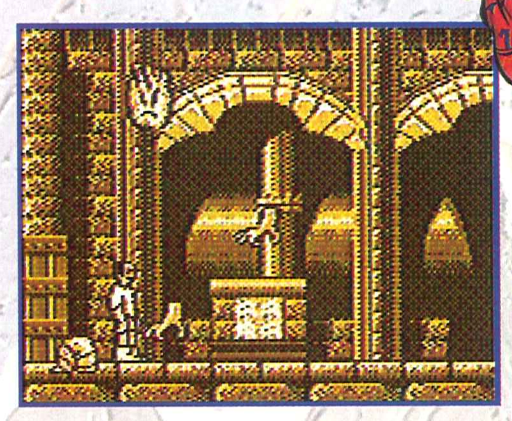
"DOCTOR FRANKEN 2"

Una de monstruos

Continuan en **Game Boy** las aventuras de uno de los científicos con más solera de la historia de los videojuegos. Vuelve el **Doctor Franken,** que en esta ocasión se tiene que enfrentar a un verdadero reto: encontrar a la criatura que tantos años de trabajo le ha costado crear.

La compañía **Elite** nos enfrenta de nuevo con una trepidante aventura, a base de **plataformas** y pura acción, a lo largo de **140 salas diferentes.** Los poseedores de una Game Boy que se adentren en este laberinto fantasmagórico se llevarán una sorpresa: **"Doctor Franken 2"** tiene **dos megas,** es decir, el doble de la capacidad de memoria de muchos de los cartuchos de la más pequeña de las Nintendo, aunque para disfrutar de esta maravilla todavía tendréis que tener un poco de paciencia.







¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Adventures of Lolo 2	NES	2
Adventures of Lolo	NES	7
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Mega Drive	2
Another World	Super Nintendo	21
Arnold Palmer Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Axelay	Super Nintendo	19
Bad Dudes	NES	1, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	15
Bart Vs the Space Mutants-Rack	NES	7
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	NES	17, 21
Bill and Ted excellent adventu	Game Boy	19
Bionic Commando	NES	14
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Boulder Dash	Game Boy	17
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	20
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2, 9, 20
Burai Fighter	NES	5
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Castlevania	Game Boy	5, 10, 11
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck Rock	Game Gear	20
Columns	Mega Drive	14
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Mega Drive	14
Decapattack	Mega Drive	10, 11
Desafío Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	14, 19
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald in the Lucky Dime Caper	Game Gear	21
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Crystal	Game Gear	5
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Ea Hockey	Mega Drive	4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	21
Electrocop	Links	1, 13
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	19
Exhaust Heat	Super Nintendo	20
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasía	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	21
Final Fight	Super Nintendo	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 17
Gain Ground	Mega Drive	13
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	NES	11
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	NES	18
Ghost'n Goblins	NES	17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius 3	Super Nintendo	20
Gradius	Super Nintendo	19
Gremlins 2	NES	3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	10, 17
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	19
Hook	NES	21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	NES	2, 4
Impossamole	TurboGraph	19
Inmortal, The	Mega Drive	20
Ironsword	NES	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.j and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	10, 17
James Pond	Mega Drive	3
John Madden American Football	Mega Drive	3, 11
Kickle Cubicle	NES	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18, 19
Klax	Game Gear	21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	21
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda, The	NES	16
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	NES	12, 15
Marvel Land	Mega Drive	15
Megaman 2	Game Boy	15
Megaman 2	NES	3, 9, 19
Megaman 3	NES	14, 17
Megaman: Dr. Wilth Revenge	Game Boy	8, 9, 10
Mercenary Force	Game Boy	20
Metroid	NES	4, 6, 15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mousecapade	NES	4
Might & Magic	Mega Drive	5
Mission Impossible	NES	13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ms. Pac-Man	Links	2
Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	21
Némesis 2	Game Boy	14
Némesis	Game Boy	8, 9
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	TurboGraph	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	NES	12
Panza Kick Boxing	TurboGraph	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phellos	Mega Drive	16
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14
Populous	Mega Drive	20
Power Blade	NES	8
Predator 2	Mega Drive	15, 21
Prince of Persia	Game Boy	21
Prince of Persia	Game Gear	18
Prince of Persia	Super Nintendo	19
Probotector	Game Boy	19
Probotector	NES	1
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	14
Rad Racer	NES	1
Rainbow Islands	NES	8, 15
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop 2	Game Boy	8
Robocop	NES	3, 5, 6, 9, 19
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow Warriors	Game Boy	17, 21
Shinobi 2	Game Gear	19
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons,Los	NES	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Soccer Brawl	NeoGeo	19
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic 2	Game Gear	19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic Blastman	Super Nintendo	21
Sonic	Game Gear	13
Sonic	Game Gear	15
Sonic	Mega Drive	2, 6, 8, 10, 11
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Splatterhouse	TurboGraph	10
Star Wars	NES	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18, 19
Street Gangs	NES	16
Street of Rage 2	Mega Drive	19, 20, 21
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Super Castelvania 4	Super Nintendo	20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang-On	Mega Drive	2
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9,11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	19, 21



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Mario Land 2	Game Boy	19, 21
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16,
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Mónaco GP 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R-Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	NES	14
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 16
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	10, 13, 19
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	17, 18, 19
Tiger Heli	NES	4, 6
Tiger Road	TurboGraph	10
Tiny Toons	Game Boy	20
Tom & Jerry	NES	21
Tortugas Ninja 2	NES	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja	NES	4
Totally Rad	NES	20
Track & Field 2	NES	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Game Boy	16, 20
Turrican	Mega Drive	7, 9
Viking Child	Links	7
W.W.F	NES	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon Tennis	Game Gear	16, 21
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 13, 21
World Cup	NES	5, 8
World Wrestling	NES	8
WWFSuperstars	Game Boy	6

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran

INTERCAMBIOS

CAMBIO Mega Drive con 4 juegos más el «Thunder Force IV», por consola Super Nintendo más algún juego. Preguntar por Dani. TF:93-2652811.

CAMBIO estos juegos de Game Boy: «World Cup», «Spiderman», «Princess Blobette», «Super Kick Off», «Alleway» y algunos otros más. Preguntar por Miguel Angel. TF:923-223131.

INTERCAMBIO el juego «Snake Revenge» por «Hypper Soccer» de Nes. Preguntar por Jonathan Expósito. TF:922-512447.

CAMBIO Spectrum + 2 A + 100 juegos, pistola, joystick y Atari 2600 con muchos juegos (valorado en 30.000 pesetas), por Mega Drive con juegos. Preguntar por Manuel. TF:91-7736198.

CAMBIO «Simulador de Aviones» y «Casino Games» por los siguientes juegos: «Super Mónaco GP 1 y 2», «Castle of Illusion» y «Sonic 2», entre otros. Todos ellos de Master System II. Interesados, debéis llamar al TF:91-7052005. Preguntar por Iván.

CAMBIO consola Turbo Grafx con 2 juegos + Game Boy con 7 juegos, por Super Nintendo con 3 ó más juegos. Preguntar por Alvaro. TF:91-8516435.

INTERCAMBIO la consola Nasa con dos pads y pistola, con el «Mario 3», «Double Dragon II» y cartucho de 42 juegos, por la Super Nintendo con todos los accesorios y el «Super Mario World». Preguntar por José Antonio. TF:93-3816610.

INTERCAMBIO Master System II con 2 pads y los juegos: «Sonic 2», «Astérix», «Castle of Illusion», «Terminator», «R-Type», «Italia 90», «Mónaco GP», «Alex Kid» y «Basket Nigmare», por Mega Drive con algunos juegos. Preguntar por Ferrán. TF:93-6601137.

CAMBIO el «Terminator 2» por el «Snow Brothers» de la Nintendo. Es una oportunidad única. Interesados llamar al TF:954-524477.

CAMBIO juegos de la Super Nintendo como: «Rival Turf», «Axelay», «Super WWF» y otros. Llamar a partir de las 20:00 horas al TF:923-228769. Preguntar por Angel.

VENTAS

VENDO consola Master System II (precio 6.000 pesetas), o cambio por Nintendo con uno o dos mandos. La Master System incluye el «Alex Kid» y dos mandos en perfecto estado. Debéis preguntar por Jesús. TF:968-763883.

VENDO Game Boy con el «Shadow Warriors» y el «Terminator 2» por tan solo 1.200 pesetas. Preguntar por Andoni. TF:94-4476161.

VENDO juegos de Master System: «F-Zone Lommand» (1.000 pesetas), «Pro Football», «Tennis Ace» y «Shinobi» (a 2.500 pesetas cada uno). Preguntar por Víctor. TF:93-4739204.

VENDO juegos de Nintendo, a 3.500 pesetas cada uno. «Blades of Steel», «Arch Rivals», «Snake's Revenge», «Soccer», «Turtles II» y otros. Preguntar por Javi. TF:93-3292444. Sólo residentes en Barcelona.

VENDO consola Nintendo con dos mandos, pistola y ocho juegos por 30.000 pesetas. Preguntar por David José. TF:948-256787. Sólo Navarra. Un saludo a la revista.

VENDO consola Turbo Grafx con juego: «Victory Run». Todo por 9.000 pesetas, en perfecto estado. Vendo por poco uso. Preguntar por Leopoldo Peñarroja. TF:964-660035.

VENDO el «Zelda 2», «Goonies 2» y «Castlevania» de la Nintendo, por 10.000 pesetas, con cartuchera e instrucciones. Sólo el «Zelda 2» vale 7.990 pesetas. Preguntar por José. TF:96-5206259. ¡¡¡AH!!! también puedo vender juegos de Game Boy.

VENDO Super Nintendo por 27.000 pesetas. ¡¡¡RAZONABLES!!! Tiene los siguientes juegos: «Street Fighter II» y «Super Mario World», con dos mandos (uno de ellos multifunción). Preguntar por Mario (no va de broma). TF:96-1410548.

VENDO consola Master System II con dos mandos y siete juegos: «Sonic», «Donald Duck», «Astérix», «Ace of Aces», «Basketball Nightmare», «World Gran Prix» e «Indiana Jones». Preguntar por Rafael en el TF:91-6516972.

VENDO consola Nintendo completamente nueva, con un juego. Todo por 5.000 pesetas. Preguntar por Francesc en el TF:93-3468299.

COMPRA

COMPRO Super Nintendo + «Super Mario World» + «Street Fighter II». Precio a convenir. Gente con seriedad. Preguntar por Francisco. TF:96-6661879.

COMPRO Game Boy en buen estado por 4.500 ó 5.000 pesetas, con el juego «Tetris» o «Super Mario Land». A ser posible mejor el «Tetris». Si es una Game Boy sin juegos, la compro a 4.000 pesetas. Preguntar por Emilio. TF:954-5830018.

COMPRO funda de «Super Mario World» y «Street Fighter II» para Super Nintendo, así como las instrucciones del «Street Fighter II», a 500 pesetas cada cosa. Llamar por las tardes de 6:00 a 8:00 horas y preguntar por José Luis en el TF:96-3842670.

ME GUSTARIA comprar una consola Super Nintendo que no costara más de 17.000 pesetas y que estuviera en buen estado. Llamar al TF:91-7592147. Preguntar por Jorge.

ME GUSTARIA comprar juegos de la Super Nintendo por 5.000 pesetas como: «Tortugas Ninja» o «Prince of Persia». Llamar sólo al mediodía o a partir de las 9:00 de la noche. Preguntar por Alberto Andrés en el TF:967-497109.

DESEO COMPRAR una Game Gear por valor de 8.000 pesetas, sin ningún juego. Interesados llamar a partir de las 16:00 horas al TF:926-230097. Preguntar por David.

COMPRO «Kick Off», «Champions of Europe» e «Italia 90» por 2.000 pesetas cada uno, o el «Alien 3» por 2.500 pesetas. Todo para la Master System. Llamar de 2:00 a 3:00 de la tarde. Preguntar por Daniel. TF:987-233232.

COMPRO juegos de Super Nintendo y Mega Drive. Si es posible en Palma de Mallorca. Preguntar por José Luis. Llamar tardes al TF:971-710572.

COMPRO la consola Game Gear en buen estado. Precio negociable a partir de 10.000 pesetas. Llamar al TF:91-3293507. Preguntar por Diana.

COMPRO juegos de Super Nintendo por 4.500 pesetas máximo. Preguntar por Enrique. TF:968-614374.

VARIOS

COMPRO O CAMBIO Super Nintendo (precio razonable entre 10.000 y 15.000 pesetas, dependiendo del juego que tenga). O cambio Atari 2600 con 160 juegos (más 5.000 pesetas), por Super Nintendo o por Mega Drive. Precio razonable. Preguntar por Diego. TF:958-626293.

VENDO O CAMBIO un juego de Super Nintendo, «Super Mario World», a ser posible por «R-Type» o «Super

Ocasión

Ghouls'n Ghosts». También de Super Nintendo. Preguntar por Jaime. TF:93-6360715.

VENDO Game Gear o cambio por Mega Drive. Tiene adaptador de corriente y el juego «Sonic». También el convertidor de la Master System. ¡¡¡BARATA!!! Preguntar por Andrés. TF:982-200558.

INTERCAMBIO O VENDO «Street Fighter II». Lo vendo por 10.000 pesetas o lo cambio por el «Joe & Mac», en buen estado. Doy garantía por 2 meses. ¡UN SALUDO! Preguntar por José Carlos en el TF:98-5270822.

CAMBIO O VENDO consola Sega + «Alex Kid», «Phantasy Star», «Spellcaster», «Wonder Boy II» y «Shadow of the Beast» por 18.000 pesetas, o lo cambio por alguna consola de 16 bits. Precio negociable. Preguntar por Francisco. TF:91-4430301.

VENDO Nes con cinco juegos y tres mandos o cambio por Super Nintendo o Mega Drive. Preguntar por Juan López. TF:96-444153. Llamar por la mañana de 1:30 a 2:15 horas, o tardes de 7:30 a 9:00 horas.

VENDO Game Boy valorada en 50.000 pesetas por sólo 25.000, con 7 juegos, estuche y lupa luz. Lo cambio también por una Game Gear o una Lynx. Debéis preguntar por Francisco en el TF:927-420220.

CAMBIO O VENDO consola Game Gear con 3 juegos y adaptador. Pocos meses de uso. Buen precio. Cambio Super Nintendo con 1 ó 2 juegos, en buen estado. Preguntar por Juanjo en el TF:95-2228140.

VENDO Mega Drive con dos mandos y tres juegos por 18.000 pesetas, o lo cambio por una Super Nintendo. Los juegos son: «Sonic 1 y 2» y «Shadow of the Beast». Preguntar por Javier. TF:943-764521.

CAMBIO O VENDO Master System II con 7 juegos, entre ellos están «Sonic», «Chuck Rock», «Mercs» y «Populous», por una Super Nintendo Básica ó 20.000 pesetas. Preguntar por Daniel. TF:925-233503.

CLUBS

QUIERO formar un club para la Nintendo. Me gustaría que me mandarais trucos de cualquier juego. Escribid a: Pablo Paraíso Bravo, c/Constitución, 28-1º B. 26001-Logroño- La Rioja.

SI ERES de la provincia de Alicante y tienes consola y/o PC, hazte socio del club 3 MHZ. Para ello, llama al TF:96-5455943. Los diez primeros socios tendrán un descuento. Preguntar por José Vicente.

ME GUSTARIA formar club de redondela (NES). Preguntar por Iván. TF:986-486458. Llamar a partir de las 19:00 horas.

HOLA Lynxeros y Game Boyeros de Bilbao y alrededores. ¿Os animáis a hacer una revista o un consultorio? ¿Sí? Pues llamad a Igor Quijano. TF:94-4474937.

SI TIENES una Game Gear y quieres formar parte de un club donde poder cambiar juegos y saber trucos, llama al TF:93-3833579. Preguntar por Joaquín.

CLUB 16 bits. Quiero hacer un club de Mega Drive y Neo Geo. Mandad una foto con vuestros datos personales a: Ricardo Sánchez Zarco, c/Oriente, 1-1º 5º. 08290-Cerdanyola-Barcelona. TF:93-6916427.

SI TIENES una Sega y te gustaría recibir la revista Tele-Sega todos los meses, manda 100 pesetas a: Fernando Coll Fueyo, c/Maestro Joaquín Valdés, 6-3º Izda. 33930-La Felguera- Asturias. TF:985-5680313.

¡¡¡POR FIN!!! se ha formado el club ZEUS para Super Nintendo y Game Boy. Intercambios, trucos, etc. Con tu primera carta recibirás tu carnet. ¡Y es totalmente gratis! Preguntar por Gorka, c/Los Herrán, 33-6º Izda. TF:945-267304.

TENGO una consola Nintendo y quisiera formar un grupo de nintenderos que intercambiase toda clase de juegos y trucos. Muchas gracias por todo. Preguntar por Jonathan. TF:96-5179827.

QUEREMOS formar un club de chicos/as que posean la consola Nintendo, a ser posible de Madrid. Daremos carnets. Llamar de 8:00 a 10:00 de la tarde a los TF:91-4317757 (Fernando) ó 91-5759732 (Javier).

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... LOCALIDAD ............................PROVINCIA............................TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..



MEGA DRIVE
AHORA MAS PACKS Y MEJORES PRECIOS
SEGA
24.990
MEGA ACCION
MEGADRIVE+ 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE+ GOLDEN AXE + SHINOBI+ SONIC
MEGA ACCION
MEGADRIVE+ 2 CONTROL PAD + W.CUP ITALIA+ SUPER HANG ON + COLUMNS+ SONIC
MEGADRIVE +CONTROLPAD 17.990
NUEVOS PRECIOS
MEGA DRIVE +SONIC, +¡DOS CONTROL PAD!
19.990
MAIL
VENTA POR CORREO
VxC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.00 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
¡EN MAIL, ESTAN LOCOS, REGALAN JUEGOS!
¡QUE GUAY! VOY CORRIENDO A MAIL ANTES DE QUE SE ACABEN.
ES MUY SENCILLO, SI ELIGES UN JUEGO DE LA ZONA AZUL TE REGALAMOS OTRO DE LA ZONA ROJA.
DATE PRISA Y BUSCA LOS DOS (DEL MISMO SISTEMA),QUE MAS TE GUSTEN.
ZONA AZUL
ALIEN 3 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
AQUABATICS MEGADRIVE – 8990
BATMAN MEGADRIVE – 6990
BATMAN RETURN MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR - 5190
BUCK ROGERS MEGADRIVE – 6990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 6990
D ROBINSON BASKET MEGADRIVE – 6990
DEVILISH GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK M. SYSTEM – 5590
E A HOCKEY MEGADRIVE – 6990
FANTASY ZONE GAME GEAR - 5190
HOME ALONE MEGADRIVE – 6990
LEMMINGS M. SYSTEM – 5990
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE – 6990
MARBLE MADNESS GAME GEAR - 5190
MICKEY MOUSE CAST... MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 5990
OUT RUN EUROPA GAME GEAR - 5190
PACMANIA M. SYSTEM – 6990
PAPER BOY MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR – 5990
POPILS GAME GEAR - 5190
PRINCE OF PERSIA GAME GEAR - 5190
QUACK SHOT MEGADRIVE – 6990
ROAD RUSH 2 MEGADRIVE – 6990
SENNA S MONACO GP M. SYSTEM – 6590
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 6990
SLIDER GAME GEAR - 5190
SONIC 1 M. SYSTEM – 5990
SONIC 2 MEGADRIVE – 7490 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR – 5490
SPEED BALL 2 MEGADRIVE – 7990
SPIDERMAN MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 5190
SUPER SPACE INVADERS GAME GEAR - 5190
TALESPIN MEGADRIVE – 6990
TAZMANIA M. SYSTEM – 5990
TERMINATOR 2 MEGADRIVE – 6990
W C LEADER BOARD MEGADRIVE – 6990
ZONA ROJA
AX BATTLER GAME GEAR - GRATIS
BONANZA BROS M. SYSTEM - GRATIS
COLUMNS MEGADRIVE - GRATIS
CHESS MASTER GAME GEAR - GRATIS
DICK TRACY M. SYSTEM - GRATIS
GALAXY FORCE II MEGADRIVE - GRATIS
GAUNTLET M. SYSTEM - GRATIS
GYNOUG MEGADRIVE - GRATIS
HALLEY WARS GAME GEAR - GRATIS
KLAX MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
MERCS MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
OUT RUN MEGADRIVE - GRATIS
PENGO GAME GEAR - GRATIS
POPULOUS M. SYSTEM - GRATIS
PUT & PUTTER M. SYSTEM - GRATIS GAME GEAR - GRATIS
RAMBO III MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
SAGAIA M. SYSTEM - GRATIS
SEGA CHESS M. SYSTEM - GRATIS
SOLITAIR POKER GAME GEAR - GRATIS
SPACE HARRIER GAME GEAR - GRATIS
STRIDER MEGADRIVE - GRATIS
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - GRATIS
WOODY POP GAME GEAR - GRATIS
ZERO WING MEGADRIVE - GRATIS
NOVEDADES
JURASSIC PARK ¡NOVEDAD! LANZAMIENTO EN AGOSTO MEGADRIVE – 7990
007 MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5490
ANOTHER WORLD MEGADRIVE – 8490
ASTERIX M. SYSTEM – 5990
ATOMIC RUNNER MEGADRIVE – 6490
BATLETOADS MEGADRIVE - C ons.
AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA , ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.
CAPTAIN PLANET MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR – 6990
CYBORG JUSTICE MEGADRIVE – 6990
CHUCK ROCK MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
DOUBLE DRAGON III MEGADRIVE – 8490
FATAL FURY MEGADRIVE – 7990
FLASH BACK MEGADRIVE – 9900
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 6490 GAME GEAR - 5190
GEORGE FOREMAN MEGADRIVE – 8490 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 5490
HOME ALONE M. SYSTEM – 4900 GAME GEAR - 4900
INDIANA JONES MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR - 5190
KICK OFF MEGADRIVE – 7490 M. SYSTEM – 6490 GAME GEAR - 5490
KING OF THE MONSTERS MEGADRIVE – 5990
KRUSTY'S FUN HOUSE MEGADRIVE – 7490 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 6490
LA SIRENITA MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR - 5190
LAND OF ILUSION M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
MICKEY & DONALD MEGADRIVE – 6990
OUT RUN 2019 MEGADRIVE - C ons.
PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM – 5990
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM – 5490
RENEGADE M. SYSTEM – 5490
SIDE POCKET MEGADRIVE – 6490
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE – 6990
SIMPSONS MEGADRIVE – 8990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
SPIDERMAN II GAME GEAR - 6490
STREETS OF RAGE M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190
STRIDER II MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 6990
SUNSET RIDERS MEGADRIVE – 6990
SUPERMAN MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5490 GAME GEAR – Cons.
TAZMANIA MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR - 5190
TECMO WORLD CUP M. SYSTEM – 5990
THUNDER FORCE IV MEGADRIVE – 6990
TINY TOONS MEGADRIVE – 6990
TOM Y JERRY M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 4900
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE – 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 6490
X MEN MEGADRIVE – 6990
MAS MEGADRIVE
ALIEN 3 8990
BUGSY 8990
EUROPEAN CLUB SOCCER 8990
EX MUTANTS 6490
GRAND SLAM TENNIS 6490
JACK NICKLAUS 6990
LEMMINGS 6990
MEGALOMANIA 9990
NBA ALL STAR CHALLENGE 8490
NHL HOCKEY 93 7990
PGA TOURGOLF II 7490
ROLO TO THE RESCUE 7490
ROLLING THUNDER II 6990
SPOT 7990
STEEL TALONS 6990
SUMMER CHALLENGE 6990
TEST DRIVE II 6990
TWO CRUE DUDES 6490
UNIVERSAL SOLDIER 6990
WARP SPEED 6990
WRESTLEMANIA 6990
MAS M. SYSTEM
BATMAN RETURNS 5990
CRASH DUMMIES 6990
LOS PICAPIEDRAS 5990
PIT FIGHTER 6990
PREDATOR II 6490
TERMINATOR 5990
TRIVIAL PURSUIT 6990
MAS GAME GEAR
ALIEN 3 5190
ALIEN SYNDROME 5190
CRASH DUMMIES 6490
HOLYFIELD BOXING 5190
LEMMINGS 5190
NINJA GAIDEN 4590
OLYMPIC GOLD 5190
PREDATOR II 6490
SHINOBI II 5190
SUPER OFF ROAD RACER 5190
TALESPIN 5190
TERMINATOR 5190
WIMBLEDOM TENNIS 5190
WONDER BOY II 5190
JUEGOS A PRECIOS INCREIBLES
GAME GEAR 2595
AX BATTLER
CHESSMASTER
HALLEY WARS
PENGO
POKER
PUT AND PUTTER
SPACE HARRIER
WOODY POP
MEGA DRIVE 3990
ABRAMS BATTLE TANK
ALIEN STORM
ALISIA DRAGON
CYBERBALL
DECAPATTACK
DICK TRACY
ESWAT
FATAL REWIND
GALAXY FORCE II
GHOST BUSTER
HARD DRIVEN
HERZOGWEI
KLAX
LAST BATTLE
MOON WALKER
MYSTIC DEFENDER
OUT RUN
RAMBO III
STRIDER
TURBO OUT RUN
WONDER BOY III
WRESTLE WAR
MASTER SYSTEM 2995
CHASE HQ
DICK TRACY
G-LOCK
GAUNLET
IMPOSIBLE MISSION
KLAX
MERCS
PAPER BOY
POPOULUS
PSYCHO FOX
RAMBO III
SEGA CHESS
STRIDER
TENNIS ACE
WIMBLEDON
MASTER SYSTEM 1990
BONANZA BROSS
PUT & PUTTER
SHINOBI
WORLD SOCCER

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO

91 380 28 92



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25



MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79



C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10

CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81



C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64



C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82



AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47



EDIFICIO EL ZOCO POSTERIOR AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

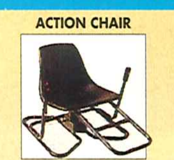
CENTRO MAIL BARCELONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97



No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR



MEGADRIVE - 19900
MASTER SYSTEM - 19900

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIVE - 6490

SOFT PAK



MEGADRIVE - 1695
MASTER SYSTEM - 1995

CADDY PAK



MEGADRIVE - 1295
MASTER SYSTEM - 1495

COMPETITION PRO



MEGADRIVE - 2595

CONTROL PAD



MEGADRIVE - 2595
MASTER SYSTEM - 2595

ARCADE POWER STICK



MEGADRIVE - 7900

STAR FIGHTER 3



MEGADRIVE - 2195

MEGASTICK



MEGADRIVE - 4690

CABLES PROLONGADORES



MEGADRIVE - 790

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

LIGHT PHASER




MASTER SYSTEM - 5990

CONTROL STICK



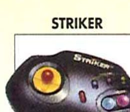
MASTER SYSTEM - 2590

MENACER + 6 juegos



MEGADRIVE - 11900

STRIKER



MEGADRIVE - 3995

GAME GEAR



SEGA JOYSTICKS Nintendo



INTRUDER	MAVERICK	AVIATOR	PYTHON	TELEMACH 2000
MASTER SYSTEM - 4990	MASTER SYSTEM - 2290	MASTER SYSTEM - 5990	MASTER SYSTEM - 1795	MASTER SYSTEM - 6900
MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 2690	MEGADRIVE - 5990	MEGADRIVE - 2395	MEGADRIVE - 6900
NINTENDO - 4990	NINTENDO - 2290	NINTENDO - 5990	NINTENDO - 1795	NINTENDO - 6900
				SUPER NINT. - 6900

SONIC PACK Master System II



PLUS CON ALEX KIDD + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF — **15.990**

BASIC CON ALEX KIDD + CONTROL PAD — **9.490**

MASTER PACK MASTERSYSTEM+1 MANDO +ALEXKIDD+SUPERMONACOGP +WORLDSOCCER+COLUMNS — **11.900**

NEO GEO



¡SUPER PRECIO! CONSOLA NEO GEO — **66.400**

NEO GEO+ BLUE JORNEY — **69.900**

NEO GEO+ ART OF FIGHTING — **79.900**

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

3 COUNT BUT	44400	CYBER LIP	17700	KING OF THE MONSTERS II	30800	ROBO ARMY	30800	TRASH RALLY	23500
2020 SUPER BASEBALL	17700	EIGHT MAN	23500	LEAGUE BOWLING	17700	SENGOKU	30800	WORLD HEROES	38800
ALPHA MISSION II	23500	FATAL FURY	32900	MAGICIAN LORD	32900	SENGOKU II	44400	WORLD HEROES II	44400
ART OF FIGHTING	32900	FATAL FURY II	44400	MUTATION NATION	30800	SOCCER BRAWL	30800		
BASEBALL STARS	17700	FOOTBALL FRENZY	30800	NAM 1975	17700	SUPER SIDEKICK	38800	**MEMORY CARD**	**4500**
BURNING FIGHT	30800	GHOST PILOTS	30800	NINJA COMBAT	23500	SUPER SPY	23500	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**10700**
CROSSED SWORDS	23500	KING OF THE MONSTERS	23500	RIDING HERO	19800	TOP PLAYER'S GOLF	17700		

DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO (91) 3802892

PERIFERICOS GAME GEAR



SINTONIZADOR TV - 13900 — MASTER GEAR CONVERTER - 2490 — WIDE GEAR - 2490



FUENTE ALIMENTACION - 2190



GEAR TO GEAR - 1990



HANDY POWER KIT - 5900

BATER. RECARGABLES - 8990



MALETIN ATTACHE - 3795



PLAY AND CARRY - 3195

KIT DE LIMPIEZA NAKI



GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIVE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LYNX	1975

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¿Cámara o descuento?	TOTAL

ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO ... 250
ENVIO URGENTE SERVIPACK ... 750

GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

¡OFERTA! 29.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

NUEVO PACK SUPERNINTENDO 31.900 CON LOS JUEGOS STARS WAR Y MARIO WORLD

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900




SUPER NINTENDO SCOPE - 8990



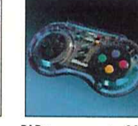
SCOPE POUCH - 5995




SUPER MARIO PAINT- 11990



ANGLER- 3995



PAD transparente- 3390



MALETIN- 4490



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY -	9490	F1 EXHAUT HEAT -	10990	RIVAL TURF -	9900	SUPER PROBOTECTOR -	8990
ANOTHER WORLD -	10490	FINAL FIGHT -	9990	ROBOCOP III -	9490	SUPER SMASH TV -	8990
BOB -	9990	GODS -	9990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	S. STRIKE GUNNER -	9990
CHESS MASTER -	8990	HYPER ZONE -	7900	SONIC BLASTMAN -	9900	SYLVALION -	9990
DARIUS TWIN -	9900	JHON MADDEN 93 -	9990	SPANYKS -	9900	TEST DRIVE 2 -	10490
DESERT STRIKE -	9590	KING OF THE MONSTERS -	10990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990	TOP GEAR -	9900
DRAGONS LAIR -	9990	LEMMINGS -	9900	SUPER CASTELVANIA IV -	9490	TORTUGAS IV -	9990
EARTH DEFENSE FORCE -	9900	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER KICK OFF -	9990	WWF -	9490
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER MARIO WORLD -	7990		
F ZERO -	6990	POPULOUS -	9990	SUPER OFF ROAD -	9900		




BARTS NIGHTMARE- 9990 | BATTLE CLASH- 6990 | G. FOREMAN BOXING- 10990 | BULL US BLAZER- 9990





MAGIC SWORD- 10990 | ADDAMS FAMILY II- 11990 | PRINCE OF PERSIA- 9990 | SPIDERMAN/XMEN- 9990





STAR WARS- 10490 | STARWING- 9490 | STREET FIGHTER II- 9990 OFERTA | KING ARTHUR- 9900




SUPER ALESTE- 9900 | SUPER PARODIUS-9990 | SUPER SWIV- 8990 | TINY TOONS- 10490



NHLPA HOCKEY- 9990 | WHIRLO- 9990 | WORLD LEAGUE BASKET- 8490 | ZELDA- 7990

* EXCEPTO OFERTAS

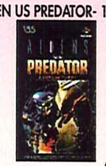
SUPER NINTENDO IMPORTACION

NOVEDAD N

AMERICAN GLADIATORS- 10990 | BATMAN RETURNS- 9990 | BRAWL BROTHERS- 10990 | BUBSY- 11490 | CHUCK ROCK- 9990

COOL WORLD- 9990 | FATAL FURY- 11490 | HOOK- 9990 | LETHAL WEAPON- 9990 | LOST VIKINGS- 9990





STREET COMBAT- 9490 | TAZMANIA- 11990 | NBA BASKET- 10990 | DRAGON BALL Z- 15990 | ALIEN US PREDATOR- 15990

LOS CARTUCHOS AMERICANOS Y JAPONESES NECESITAN UN ADAPTADOR *2.995 PTAS*

Nintendo

CONTROL DECK SET

¡NOVEDAD!



12.900

CONTROL DECK



6.900

MAS CARTUCHOS NINTENDO

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY	6990	ROBOCOP	6500
ARCH RIVALS	6990	SHADOW WARRIOR II	7990
BATTLETOADS	8990	SILENT SERVICE	6500
BEST OF THE BEST	6490	SMASH TV	7400
BLACK MANTA	7100	SOLOMONS KEY	5600
CASTELIAN	6600	STREET GUNS	7400
CITY CONECTION	5600	SUPER MARIO	5990
CRACK OUT	6500	SUPER MARIO 2	7990
CHIP & DALE	7990	SUPER MARIO 3	8990
DR. MARIO	6500	SUPER SPY HUNTER	7990
DYNA BLASTER	7100	TALESPIN	8990
EL IMPERIO CONTRATACA	7790	TENNIS	3900
GOAL	6990	THE HUNT FOR THE RED OCTOBER	7100
GOLF	3900	THE LEYEND OF ZELDA	7250
GOONIES 2	6500	THE SIMPSON 2	8990
GRADIUS	5500	TOM & JARRY	7990
GUERRILLA WAR	6990	TOP GUN	6500
ICE HOCKEY	3900	TOP GUN 2-2ND MISSION	7900
IKARI WARRIORS	6500	TRACK & FIELD 2	6500
JOE & MAC	8990	TROG	6990
MANIAC MANSION	9990	TURBO RACING	7250
METAL GEAR	6600	UFORIA	7400
METROID	7100	WORLD CHAMP	7990
MIGHTY BOMB JACK	5600	ZELDA 2	7990
NEW GHOSTBUSTERS II	6500		
PANIC RESTAURANT	8990	Advantage joystick	6990
PAPER BOY 2	7400	Alargador Cable	1995
PRO WRESTLING	5500	Controllers	1800
RC PRO AM	5500	Organizador de Juegos	1195
ROAD BLASTER	7400	Super Controller	990
ROAD FIGHTER	6500		

OFERTAS NINTENDO

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

A BOY & HIS BLOB	4990		
AD. OF BAYOU BILLY	4990		
BIG FOOT	4990		
BLADES OF STEEL	4990		
CAPTAIN SKY HAWK	4990		
DAYS OF THUNDER	4990	AIR WOLF	3990
IRON SWORD	4990	ELITE	3990
JACK NICKAUS GOLF	4990	FAXANADU	3990
KID ICARIUS	4990	INSOLATE WARRIOR	3990
METROID	4990	KABUKI QUNTUM FIGHTER	3990
POWER BLADE	4990	LIFE FORCE	3990
PUNCH OUT	4990	LOW G MAN	3990
SKATE OR DIE	4990	PIN BOT	3990
SKATE OR DIE	4990	RUSH & ATTACK	3990
SKI OR DIE	4990	RYGAR	3990
SUPER OFF ROAD	4990	SOLAR JETMAN	3990
SUPER TURRICAN	4990	TIGER HELI	3990
TRICK SHOOTING	4990	TO THE EARTH	3990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo






ADV. ISLAND CLASSIC P.V.P. - 4990 | ADVENTURE ISLAND II P.V.P. - 8990 | BATMAN RETURN P.V.P. - 9990 | CAPTAIN PLANET P.V.P. - 6990 | DOUBLE DRAGON III P.V.P. - 8990 | FLINSTONES P.V.P. - 8990 | GOAL II P.V.P. - 7990 | HAMMERIN´ HARRY P.V.P. - 6990 | HOOK P.V.P. - 6990 | HUDSON HANK P.V.P. - 7990








LEMMINGS P.V.P. - 6990 | LITTLE SAMSON P.V.P. - 7990 | MARIO & YOSHI P.V.P. - 6990 | McDONALDLAND P.V.P. - 6990 | MEGAMAN 3 P.V.P. - 7900 | N. ZEALAND STORY P.V.P. - 6990 | PRINCE VALIANT P.V.P. - 7490 | RAINBOW ISLAND P.V.P. - 6990 | ROBOCOP II P.V.P. - 6990 | ROBOCOP III P.V.P. - 7990











SNOW BROTHERS P.V.P. - 6990 | SOLOMON'S KEY 2 P.V.P. - 6990 | SPIDERMAN P.V.P. - 7990 | STAR WARS P.V.P. - 7790 | STEEL CAGE P.V.P. - 7990 | TECMO CUP P.V.P. - 6990 | TERMINATOR 2 P.V.P. - 8990 | ULTIMATE AIR COMBAT P.V.P. - 7490 | WIZARD & WARRIOR II P.V.P. - 7990 | WORLD CUP P.V.P. - 6990

CENTRO MAIL

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

Tienda	Dirección	Teléfono
MADRID (Atocha)	Pº Sta. María de la Cabeza, 1	Tel: 527 82 25
MADRID (SOL)	Calle Montera, 32, 2º	Tel: 522 49 79
BARCELONA (Plaça Catalunya)	Carrer de Pau Claris, 106	Tel: 412 63 10
ZARAGOZA	Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2. Planta Alta.	Tel: 21 82 71
SALAMANCA	Calle Toro, 84.	Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA	Calle Las Morerillas, 6	Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA	Calle Alemania, 5	Tel: 58 25 82
BURGOS	Av. Reyes Católicos, 18. Trasera	Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID	Edificio El Zoco (Posterior) Av. Colmenar Viejo.	Tel: 804 08 72
BADALONA (¡NUEVO! CENTRO)	Calle Soledat, 12	Tel: 464 46 97

GAMEBOY — COMPLEMENTOS

GAMEBOY 7.990

GAMEBOY + TETRIS 10.990

GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 13.990

- ILUMINACION- 1.950
- LUPA- 1.595
- ALTAVOCES- 1.895
- CARRY CASE- 1.995
- PLAY AND CARRY CASE- 2.495
- MALETIN ATTACHE- 3.295
- PRO POUCH- 1.995
- BATERIA NUBY- 4.995
- ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495
- LIGHT BOY- 3.690
- LUZ Y LUPA- 3.395
- BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995
- BOSSTER BOY- 6.995
- GAME PACK- 1.550
- ADAPTADOR COCHE- 1.595
- SOLAR BOY- 4.900
- HANDY BOY- 5.990
- HANDY CARRY- 890
- OFERTA HANDY POWER KIT- 5.900
- HIP POUCH- 1.690
- LOGIC 3 CARRY- 2.190

CARTUCHOS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.





ALIEN 3	BART VS JUGGERNAUTS	BATTLETOADS	BEST OF THE BEST	CRASH DUMMIES	DOUBLE DRAGON 3	IMPERIO CONTRAATACA
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490
F 15 STRIKE EAGLE	GEOR. FOREMAN BOXING	HUDSON HAWK	JOE & MAC	KRUSTY FUN HOUSE	LEMMINGS	MC DONALD LAND
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
MEGA MAN II	PARASOL STARS	PHANTOM MISSION	POPEYE II	ROBIN HOOD	SPEEDBALL 2	SPIDERMAN 2
P.V.P. - 4490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990
STAR WAR	SUPER MARIO LAND II	TERMINATOR 2 (coin op)	TORTUGAS NINJA II	WWF SUPERSTARS 2	XENON 2	YOSHI'S COOKIE
P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4490

ATARI LYNX

SUPER PRECIO 11.900

A.P.B.	4900	Hockey	4900	Slime World	4900
Awesome Golf	4900	Klax	4900	Super Sweek	4900
Batman	5400	Ms. Pacman	4900	Toki	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ninja Gaiden	5400	Tournament Cyberball	4900
Blockout	4900	Pacland	4900	Turbo Sub	4900
Blue Lightning	4900	Paperboy	4900	Viking Child	4900
Cristal Mine	4900	Rampage	4900	Xenophobe	4900
Checkered Flag	4900	Ramparts	4900	Xybots	4900
Chip's Challenge	4900	Roadblasters	4900	Zarlor Mercenary	4900
Electrocop	4900	Robo-Squash	4900	**NOVEDADES**	
Gates of Zendocon	4900	Rygar	4900	Basket Braul	5400
Gauntlet III	5400	S.T.U.N. Runner	4900	Kung Food	5400
Hard Drivin's	4900	Scrapyard Dog	4900	Shadow of the Beast	5400

Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

PRO ACTION REPLAY

MEGADRIVE	- 11495	GAME BOY	- 7495
M SYSTEM	- 7995	NINTENDO NES	- 7495
SUPER NINTENDO	- 10995		

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

GUANTES BATMAN-SONIC

2.495

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES 6.500

PARA MEGADRIVE 9.900

PARA GAME BOY 6.100

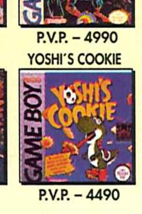
TE HARA LLEGAR AL FINAL



MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

Addams Family	5490	Mickey Mouse	5490
Batman II	3900	NBA 2	5400
Blades of Steel	4490	Nemesis 2	5490
Bomb Jack	4990	Pac-Man	4490
Bugs Bunny	4990	Paperboy	4900
Burai Figter de Luxe	4190	Prince of Persia	4400
Castelian	3900	Probotector	4990
Castelvania II	4990	Robocop 2	4990
Chase HQ	4900	Rodland	4900
Darkman	4990	Snaky Snakes	5490
Double Dribble	4400	Solomon's Club	4190
Dr. Franken	4490	Star Treck	4990
Dragon's Lair	4990	Super Hunch Back	4990
Duck Tales	4990	Super Mario Land	4490
Fortified Zone	4900	The Simpsons	5490
Gauntlet II	5400	Tom and Jerry	5390
Ghostbuster II	4990	Top Gun	5490
Gremlins 2	4900	Track Meet	4990
Hook	5490	Track & Field	4990
Kirby's Dream Land	3990	Turrican	4990
Klaxx	3900	Turtles	4490
Kwirk	4190	Wizard & Warriors	3890
Mario & Joshi	4490	World Cup	4490
Mega man	3890	Asterix	5490



OFERTAS GAME BOY




Boulder Dash	2595
Dynablaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Kick Off	2595
Kung Fu Master	2595
Navy Seals	2990
NBA	2995
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R Type	2595
Robocop	2990
Spiderman	2595
Tip Off	2595

• EXCEPTO OFERTAS

SERVIPACK



TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE



TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡No olvides el descuento!	TOTAL

ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250

ENVIO URGENTE SERVIPACK 750

GASTOS ENVIO ....

TOTAL ....

SUPERVIEW

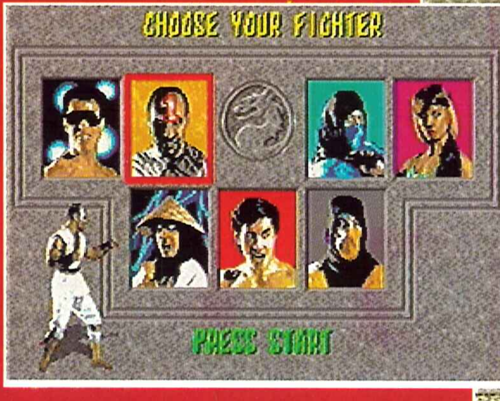
mortal kombat

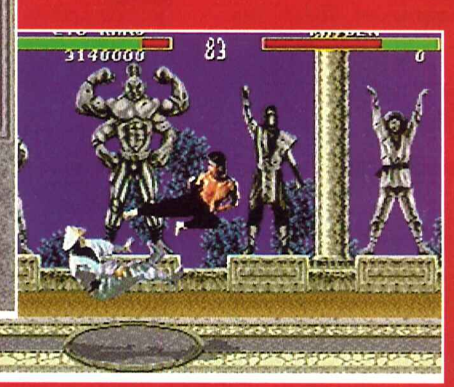
Super

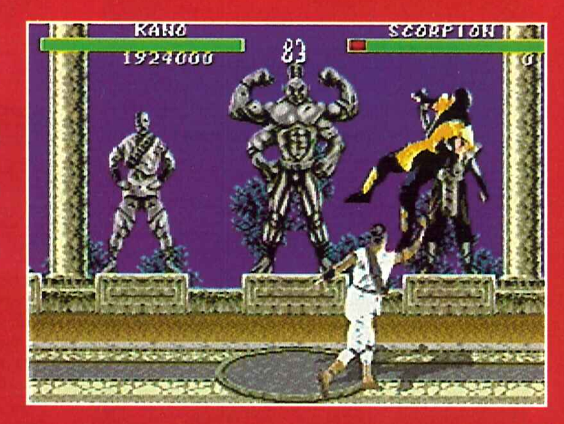


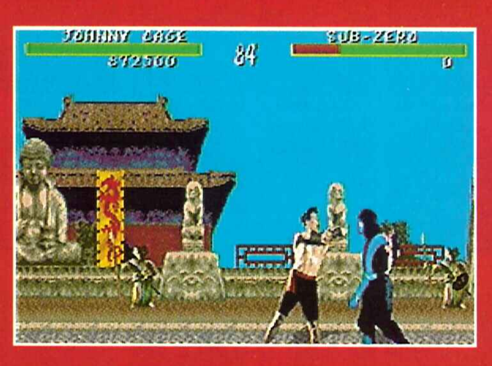




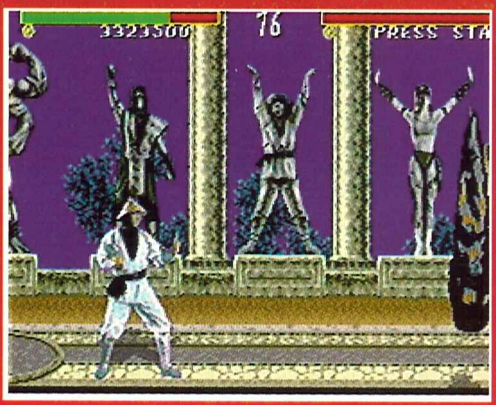












El combate más esperado Ya falta menos para que todos los amantes de las emociones fuertes se enfrenten a ese fenómeno llamado Mortal Kombat. Como ya os contábamos en nuestro último número, el lanzamiento de este programa en todas sus versiones, incluida Mega Drive, se producirá el 13 de septiembre, o sea ya, según lo previsto en la campaña de lanzamiento que ha organizado la compañía Acclaim.
Con este juego os enfrentaréis al arcade de lucha más realista que jamás hayáis podido ver. Un realismo que se ha respetado, como corresponde, en la mayor de Sega. Así, todos los poseedores de esta consola se encontrarán con un torrente de acción en esta versión de 16 megas, que reproduce a la perfección tanto escenarios de lucha como los movimientos de los siete luchadores que estarán a vuestra disposición. De esta manera, todos ellos conservan las habilidades características que les han encumbrado al éxito en las recreativas, sin perder ni un ápice de facilidad de manejo ni de





El agente 002 megas Ocean presenta un acuático juego para la Game Boy, protagonizado por el terror del crimen organizado y auténtico ligón por naturaleza, Súper James Pond. A través de trece fases, deberás demostrar que tú también puedes llegar a ser un superagente secreto. Un cartucho que parece pensado por el departamento de inteligencia británico, alcanzando unas elevadas cotas de diversión y jugabilidad.

jugabilidad en su enfrentamiento continuo con la muerte.

Dentro de poco tiempo, podréis visitar este mundo de salvaje violencia, en el que os esperan todo tipo de sorpresas y donde todo está permitido. Únicamente dos cosas tendrán valor e importancia: conservar vuestra propia vida y saborear la gloria de las victorias obtenidas.

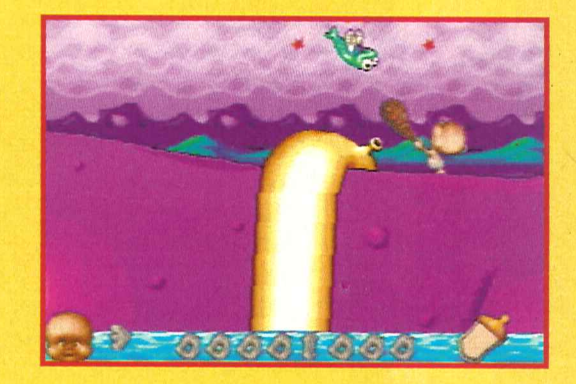


chuck rock II



El hijo de Chuck, la familia se amplía

Directamente de la Edad de Piedra, llega la secuela del exitoso Chuck Rock para Mega Drive, con ocho megas de potencia. El protagonista de este juego no es el personaje con garrote y pieles de oso que ya conocemos, sino su retoño, el hijo de Chuck. Esta criaturita ya nació con cachiporra incluida y, como su padre, deberá superar mil y una plataformas hasta llegar a su casa.





Con unos gráficos muy coloristas y variados, el nivel de diversión y jugabilidad parecen asegurados. Además, cuenta con un doble scroll cada vez más suavizado y el manejo del pequeño Chuck es perfecto.

Si te pareció divertido el juego del padre, reirás a mandíbula batiente con el hijo. Cuatro fases y diversas zonas de bonus, en las que podrás comprobar lo bien que se lo podía pasar uno en el Paleolítico.

rock

NINTENDO GAME BOY

mortal kombat

¡Ya están aquí! Kang, Rayden, Kano, Scorpion, Subzero, Goro y Sonya, tus amigos de Mortal Kombat, han hecho su presentación estelar para la portátil de Nintendo. Para que puedas participar en el torneo de artes marciales más antiguo de la historia, el Shaolin, allí donde te encuentres.

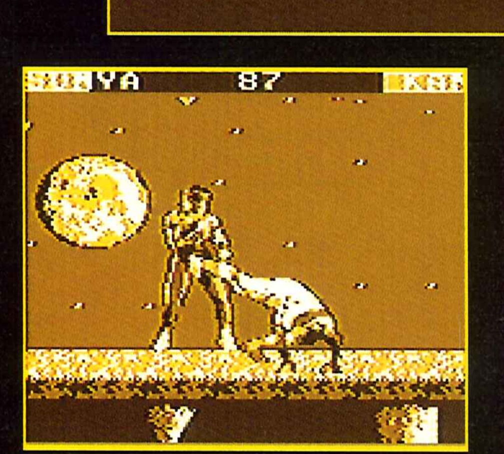
Los gráficos de este legendario juego tienen un nivel increíble para lo habitual en la Game Boy, incluyendo la digitalización de los personajes y unos escenarios que, aunque no son de película de Bruce Lee, tienen buena definición y variedad. En cuanto a la capacidad de lucha de estos personajes, sufre algunas variaciones con respecto a sus hermanas mayores, cosa normal si se tiene en cuenta las limitaciones técnicas, menor número de botones, superficie de pantalla más pequeña, etc. Aun así, las características fundamentales de cada luchador siguen estando presentes, pudiéndose utilizar todas ellas sin ninguna dificultad. Así que no te preocupes, que no echarás de menos ninguno de los golpes favoritos de cada personaje.

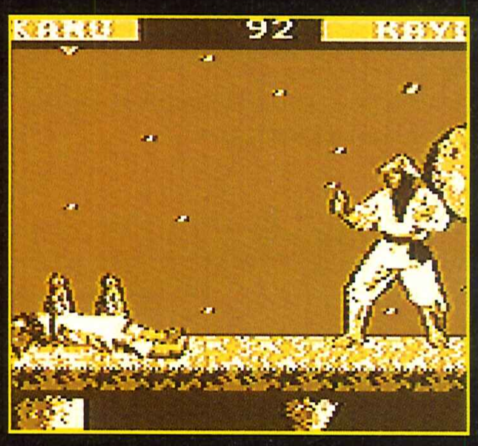
Todo esto ha sido posible gracias a la aplicación de los últimos avances técnicos en comprensión de memoria, de tal manera que el Mortal Kombat de Game Boy presenta la friolera de cuatro megas, algo que hace apenas un par de años podía parecer cosa de ciencia ficción.

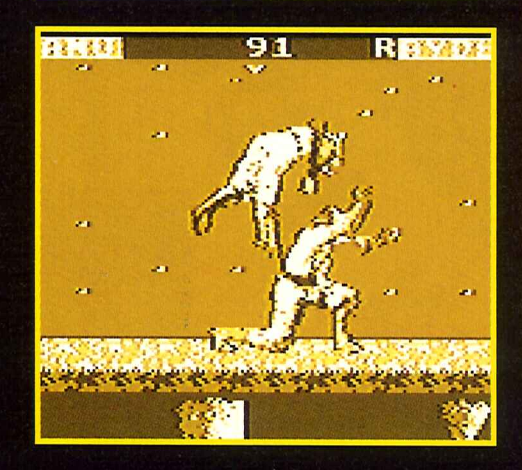
Con este cartucho, la sombra del dragón se cierne sobre todos los modelos de consolas que hay actualmente en el mercado. Al mismo tiempo, hace más espectacular si cabe el lanzamiento de este arcade de lucha, que lleva camino de

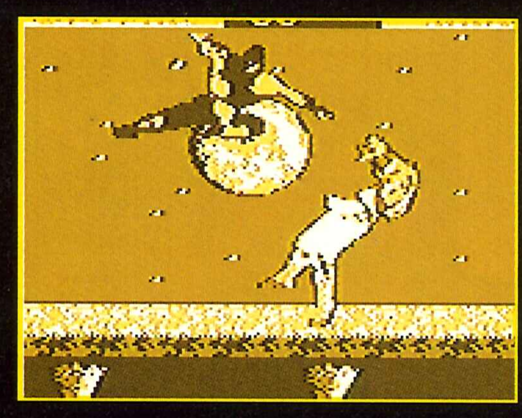






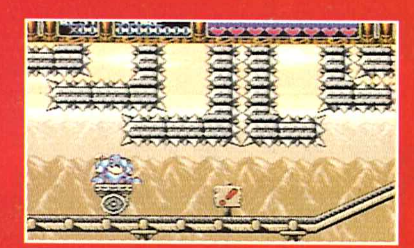








P on un ratón en tu vida Konami nos presenta las aventuras de un súper ratón que continuará la saga de roedores famosos como Mickey, el Ratón Pérez, Speedy González, Pixie y Dixie o Jerry. A lo largo de multitud de plataformas, este pequeño mamífero

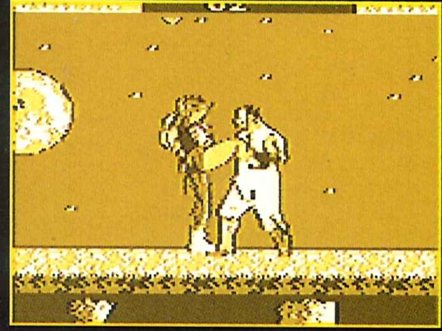


utilizará todas sus armas, incluyendo su supersónico salto y un demoledor ataque de espada. Un juego de gran calidad, que muy pronto podrás tener en tu Mega Drive.



...et knight adventures





convertirse en todo un mito dentro del videojuego mundial.
Así que ya lo sabéis chicos: en el parque, en la playa, en la piscina o vayas donde vayas, tus amigos de Mortal Kombat te estarán vigilando. Y como dijo el sabio Confucio: "si quieres saber más cosas acerca de este espectacular y violento lanzamiento, compra el Hobby Consolas del mes que viene; disfrutarás tanto como yo".

the addams family

El placer de la tortura. No son los Martínez, ni los Aguado, ni cualquier familia más o menos convencional. Son los Addams que vuelven con una nueva aventura para Super Nintendo. En esta ocasión, el pequeño Pugsley tiene que encontrar seis extraños ítems que se encuentran escondidos por toda la mansión. La autora de tal fechoría ha sido su encantadora hermanita Miércoles, la misma que lo tortura de mil maneras distintas para disfrute de éste.



En cada una de las habitaciones se encontrará con un miembro de la familia, que le dirá lo que debe hacer para hallar los ítems ocultos y, por supuesto, superar los peligros que le esperan. En próximos números os contaremos más detalladamente las aventuras de esta entrañable bola de grasa con pelos de punta y su encantadora familia.







HOBBY SHOPPING

Alquiler de Videojuegos



Hazte con el carnet de socio del primer centro especializado en alquiler de videojuegos



Cambiamos juegos de NEO GEO

C/ MAGALLANES, 35
TFNO: (942) 23 85 18
SANTANDER

¡¡SUPER VÍDEOS CON TODAS LAS NOVEDADES DE SUPERNINTENDO Y MEGADRIVE!!

YA ALA VENTA EL Nº 2 QUE INCLUYE EL ESPERADO BUBSY THE BOBCAT Y EL SENSACIONAL FINAL FIGTHT 2.
DISPONIBLE EL Nº 1 PARA MEGADRIVE CON SNOW BROTHERS Y JURASSIC PARK ENTRE OTROS.



Precio por unidad 900 Ptas. más gastos de envío.
Teléfono de pedidos: (958) 13 06 58
Teléfono Información permanente: 908-95 85 29
Apdo. Correos 630 18080 GRANADA.

KING GAMES

VENTA, ALQUILER, CAMBIO,
NOVEDADES JAPÓN.
RANMA 1/2 2 -16 bits
FATAL FURY VERSIÓN PAL

C/ Miguel Angel, 9.
Móstoles. Tlf: 618 89 12

C/ Calvario, 13
Pozuelo. Tlf: 715 38 01

ESPECIALISTAS EN VIDEO-JUEGOS

VENTA Y CAMBIO

GameSHOP

- ★ Absolutamente todo para tu consola.
- ★ Profesionales en 16 bits.
- ★ Los primeros en los últimos juegos.
- ★ Cartuchos nacionales.
- ★ Más de 500 títulos disponibles.
- ★ Servimos tu pedido urgentemente.

NO TE LO PIENSES MÁS:
¡¡¡LLÁMANOS AL (967) 50 72 69!!!
C/ Pérez Galdós, 36, Bajo - 02003 Albacete

SUPER NINTENDO
BUBSY THE BOBCAT
DRAGONBALL Z
TAZ-MANIA
RANMA 1/2
STAR FOX
POP'N TWIN BEE
JOE & MAC 2
BATMAN RETURN
LOST VIKINGS
WWF WRESTLEMANIA 2
ALIEN III
FINAL FIGHT 2
MARIO IS MISSING
STAR WING (Versión Pal)
YOSHI COOKIE
WOLF CHILD

MEGADRIVE
FATAL FURY
FLASHBACK
TINY TOONS
GLOBAL GLADIATORS
STEEL TALONS
SUNSET RIDERS
CYBORG JUSTICE
EX-MUTANTS
SUPER KICK OFF
CAPTAIN MERICA
ROLLIN THUNDER 2
SIDE POCKET

........Y MUCHO MÁS.......



- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 (M) Tetuan
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

CLUB DE INTERCAMBIO



CAMBIA LOS VIDEOJUEGOS QUE QUIERAS POR TIEMPO ILIMITADO

AHORA TU COMPRA MAS FACIL Y COMODA

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
91-350 80 79

LA VAGUADA
Centro Comercial
Local T-38. Planta 3ª
Avda. Monforte de Lemos, 36
Tel.: 739 28 34

HOTEL
EUROBUILDING
Locales Comerciales
C/Juan Ramón Jiménez, 8
Tel.: 350 80 79



DE VIDEO JUEGOS

COMPRA, VENTA Y CAMBIO ENTRE PARTICULARES.
¡¡GANGAS A MITAD DE PRECIO!!

XIP'S
C/ VILALLONGA,14
17600 FIGUERES (GERONA)
TLF: (972) 67 13 61

GAME & RENTAL

ALQUILER DE VIDEOJUEGOS A DOMICILIO

Barcelona y área metropolitana

Servicio gratuito
POR SOLO 300 PTAS/DIA
Dragon ball, Z. Star Wars
y hasta 40 títulos
(93) 301 46 41

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

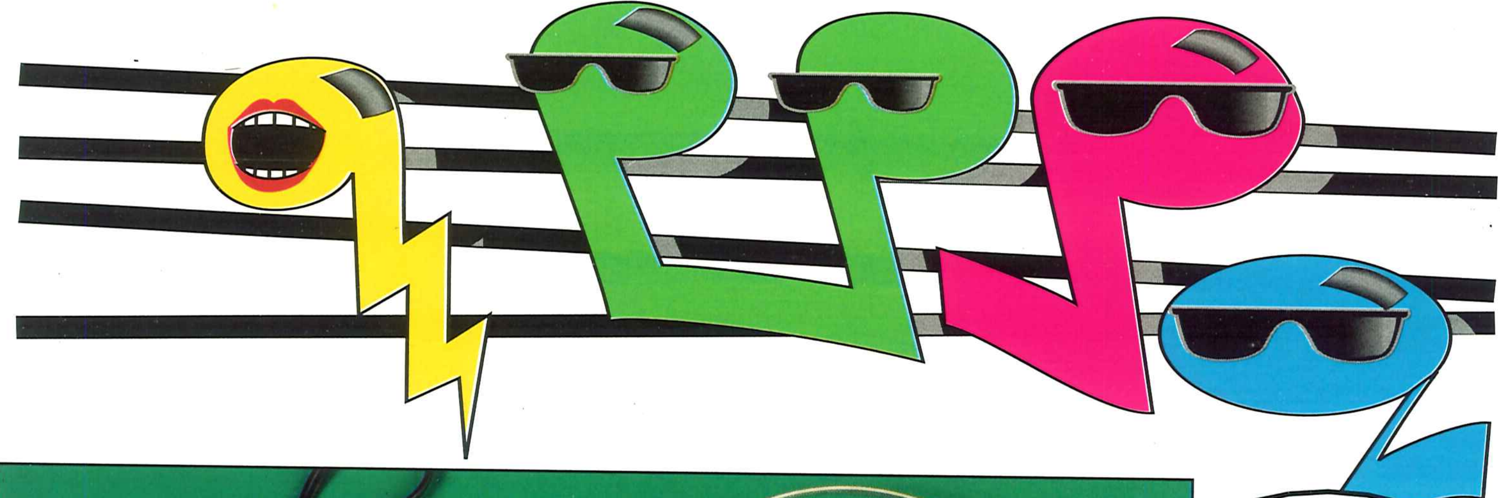
EN VALENCIA...

computer juegos

VEN A CONOCER LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA TU CONSOLA O PARA TU ORDENADOR
...Y LLÉVATE UNA CAMISETA GRATIS POR TU COMPRA
(Recorta o fotocopia est e anuncio y tráenoslo)

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!





Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 4.200 ptas.!

GRATIS AL SUSCRIBIRTE

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España







POR CORREO:
Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo

POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18

